EMULATORS MACHINE 6

2006

ТЕСТИРУЕМ PANASONIC 3DO

PC98: DRAGON KNIGHT 4

EMUZWIN 2.7

PCSX2 0.9.1

ОБЗОР ИГР С ZX SPECTRUM

DEATHSTAR

NODES OF YESOD,

STAR RAIDERS II

УСТАНОВКА AMIGA WORKBENCH 2

СТАРЫЕ (OCS) ИГРЫ ДЛЯ AMIGA

PHANTASY STAR

SHADOWRUN

"CONTRA" НА 9 ИГРОВЫХ СИСТЕМАХ

СВОБОДНЫЕ ОС:

BEOS

HAIKU

LINUX

FREEBSD

ТЕСТИРУЕМ VR-ОЧКИ

КЛУБ СТЕРЕО-ИГР

DUKE NUKEM ВЕРНУЛСЯ

БОЛЬШОЕ ПЛАВАНИЕ

BRIAN THE LION:
ПОМОГИТЕ ЛЬВЕНКУ БРАЙАНУ

КАКИМИ БУДУТ КОМПЬЮТЕРЫ БУДУЩЕГО

256-ЦВЕТНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ZX SPECTRUM

AMITHLON: ПРЕВРАЩАЕМ PC В СОВРЕМЕННУЮ AMIGA

ЭМО-КОМПЬЮТЕРЫ, РЕТРОГЕЙМЕРЫ - КТО ОНИ?

IN THE HUNT

УСТАНОВКА MACOS X НА IBM PC

NINJA SPIRIT

В ЗАВАЛАХ РОМОВ: ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ

EMULATORS MACHINE

ЖУРНАЛ ФАНОВ ЭМУЛЯЦИИ



Вы держите в руках новый номер EMULATORS MACHINE. В предверии нового года хочется думать и говорить только о хорошем. И конечно я с группой авторов подготовил вам многочисленные подарки в виде материалов о разных компьютерах и приставках.

Думаю вы обратили внимание на сменившийся формат журнала – теперь это A4. Сделано было данное безобразие для упрощения процесса распечатки номера в бумажный вид.

Могу сказать, что и содержание притерпело значительные изменения – EMULATORS MACHINE 6 постарался вобрать в себя все лучшее, что было в предыдущих номерах.

Значительно вырос объем номера. Только подумайте – в 6 номер упаковано 800 Мб графических данных (скриншотов из игр и многого другого).

Безусловно нельзя пропустить новость, что специально для этого номера была приобретена игровая приставка Panasonic 3DO которую мы мучили не один месяц – теперь читайте подробный обзор - «Тестируем Panasonic 3DO» на страницах журнала.

Мы постарались предоставить для вас много аналитических материалов. Некоторые читатели с определенной долей скепсиса прочли статью «Microsoft-компьютеры с хардварной Windows - реальность?» в EMULATORS MACHINE 4. Тем не менее пока все описанное в ней продолжает сбываться – Microsoft основала лабораторию для создания графического чипа нового поколения. На данном этапе, как заявляется, для следующего поколения игровой приставки XBOX, но вопрос остается прежним – насколько долго XBOX будет оставаться только игровой приставкой?

В этом номере мы заглянем в еще более далекое будущее. Когда солнце станет угасать и жизнь на Земле исчезнет... Нет, о чем это я? Конечно не в такое далекое. В год, этак, 2050-ый. Машиной времени выступит статья под названием «Какими будут компьютеры будущего».

Так же мы затронем философский вопрос «Что же такое компьютеры для нас?» Ответ вы найдете на страницах EMULATORS MACHINE 6.

Впервые на просторах EM дебютирует японский компьютер PC98 являя уникальную культуру и своеобразный подход к игростроению. Более подробный рассказ ожидайте в ближайших номерах, а пока, в качестве задатка - обзор игры являющейся продолжением RPG с «хентай»-уклоном - Knights of Xentar – Dragon Knight 4.

Могу так же сказать, пока вы не перелистнули эти страницы – в номере однозначно не обижены пользователи ZX Spectrum – обзоры эмуляторов и игр с домашнего компьютера занимают внушительное пространство на карте EMULATORS MACHINE. Такие название, как Death Star, Nodes of Yesod, Star Raiders II для многих не просто пустой звук – всем остальным читателям предлагаем окунуться с головой в мир этих игр благодаря нашему журналу и эмуляции.

Для практиков в этом месяце также приготовлено большое количество уроков. Мы расскажем, как установить AMIGA Workbench и MacOS X на ваш компьютер и даже превратить его в настоящую современную AMIGA с последней версией ОС - 3.9 благодаря эмулятору AMITHLON.

Рубрика «В ЗАВАЛАХ РОМОВ» на этот раз имеет более узкую направленность охватывая только игровые автоматы. С другой стороны – это целый мир, где используется уникальное «железо» и достигаются фантастические результаты. Многие игры впервые и появились на автоматах. Если вы считает, что подобное уменьшение охвата недопустимо – пишите на aforeve2001@mail.ru

Спустя много времени на страницы журнала вернулся Безумный Профессор – он вместе с вами отправится в большое и опасное плавание по дальним морям и океанам планеты EMULATION. Вы даже побываете в стране Свободных ОС. Чем закончится это путешествие терпеливый читатель узнает в конце номера, а не терпеливый...

Мы так же предложим вам, помочь пройти уровни львенку Брайана, что живет на платформе Commodore AMIGA. Он вам будет очень признателен.

ВНИМАНИЕ! Впервые в EMULATORS MACHINE 6 дебютирует рубрика посвященная виртуальной реальности! Мы постарались приоткрыть для читателей никогда не сталкивавшихся с этим явлением некоторые моменты использования стерео-очков.

ВНИМАНИЕ! Некоторые картинки содержат стерео-изображение. Для их просмотра требуются анаглифные очки. Разумеется не обошлось без обзора стерео-игр.

Предупреждаем впечатлительных читателей – если вы видите, что со страниц EMULATORS MACHINE 6 вылетает монстр – не пугайтесь – это всего лишь виртуальная реальность.

Мы так же провели тестирование затворных VR-очков от ASUS и российской – СТЕЛ. Выводы читайте в статье Dreamer-V - «Сравнение очков виртуальной реальности».

Многие читатели помнят товарища Дюка Ньюкема. Так вот он вернулся вооруженный новым трехмерным движком, анизатропной фильтрацией и прочими прибамбасами. Как вы думаете, остались ли у хрюшек шансы? Чей это там жуткий смех?

Рубрика «ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ» позволит попутешествовать по 9(!) игровым платформам и увидеть совершенно непохожие иной раз версии игры Contra от Konami.

При достаточно большом объеме EMULATORS MACHINE 6 - далеко не все влезло в данный номер. Кое что пришлось отложить для будущих выпусков.

По мере создания возникали новые идеи, задумки новых рубрик – все это, уважаемые читатели, вы увидите в EMULATORS MACHINE 7, а пока – увлекательного вам чтения и хорошего настроения.



Эмо-компьютеры, ретрогеймеры – кто они?

Зачем покупать устаревшие компьютеры? Зачем играть в старые игры? На эти вопросы мы попытаемся сегодня вместе найти ответ.

Скажем, я в свое время обладал такими компьютерными системами, как IBM PC 386SX, Commodore AMIGA (она меня поражала своей графической мощью (ах этот HAM с 4096-ю цветами), многозадачностью и звуком (о Paula...)), ZX Spectrum (какой шарм и эта восхитительно долгая загрузка с кассет...), SEGA Megadrive II, NES и тд. Позднее это все было продано и вот спустя какое то время я начал снова покупать эти системы, почему?

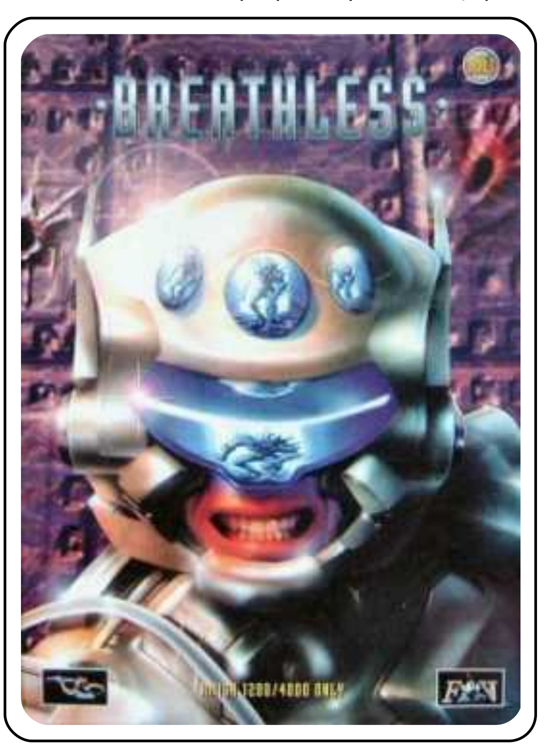
Попытка вернуть прошлое, те старые добрые деньки, когда можно было до утра биться в Green Beret на Денди, Barbarian 3 на ZX или в Chaos Engine на AMIGA?

Но думаю после такого эмоционального вступления необходимо дать небольшое отступление.

Как бы там нибыло – мы живем эмоциями. Это можно оспаривать или нет – но без эмоций жизнь была бы тосклива и скучна. Безусловно, если кто то из нас подвергся лоботомии, то этих строк ему не понять. Какие то события в жизни дают возможность переживать, чувствовать, но если задуматься, их не так уж много. В попытке разукрасить жизнь в яркие цвета хомо сапиенс дополняет свое существование на планете Земля (или вы с другой?) искуственно создаваемыми эмоциями. Именно по этой причине, как видится редактору EM, появились театр, а позднее кино и многие другие объекты не материального мира. После просмотра фильма дающего новые эмоции мы заполняем жизнь новыми мыслями, впечатлениями. Но прогресс не стоит на месте. Следующий шаг был очевиден – превратить зрителя в участника – и с этим прекрасно справился компьютер. Для слабо-восприимчивых к чудесам технологий предлагалось, не просто поучаствовать, а буквально погрузиться в объемный придуманный кем то мир, надев шлем или очки виртуальной реальности. С появлением домашних компьютеров появился новый, еще более сильный катализатор эмоций и миллионы желающих выстроились в длинные очереди для покупке более совершенного эмо-девайса – IBM PC / PS2 / Mac / Pegasos II / XBOX 360. Игровая приставка – суть, все тот же компьютер, но несколько ограниченный в возможностях расширения (чего конечно уже не скажешь о грядущей SONY Playstation 3), в то же время ее прямое назначение – генерировать эмоции и на этом поприще она часто превосходит домашние компьютеры. Наиболее сильные эмоции безусловно дают компьютерные игры и казалось бы, чем новее игра, тем у нее лучше графика и соответственно она должна генерировать в вас больше эмоций.

Но на практике оказывается есть целая прослойка игроков, которые не «брезгуют» и старыми, покрытыми толстым слоем пыли, хитами и для них такие названия, как Warcaft II, Dune 2, Legend of Kyrandia, Jill of the Jungle – вовсе не пустой звук.

А кое кто играет и в игры с ZX Spectrum! Уж что он там находит – ведь и графика условная, рас-





краска квадратами и звук на не расширенной 48Кб-ой не блещет, а вот люди отложив в сторонку феерическую Heroes of Might and Magic 5 или Half Life 2 отдают свое свободное время игрушке, год выпуска которой порой равен году рождения данного человека. А разве есть у этого человека «живой» Спейси? Чаще всего лишь эмулятор.

Можно сказать, что это особая расса игроков - «РЕТРОГЕЙМЕРЫ». Что это за люди, неужели они полностью отрицают современные, набитые под завязку трехмерными эффектами, игры? Неужели им не важны новые сильные эмоции? Я решил это выяснить и выловив такие экземпляры подверг жесткому, если не жестокому допросу, направляя яркую лампу в лицо, заламывая руки. По секрету добавлю, что сам безусловно являюсь «ретрогеймером», но свое мнение приберегу для завершения данного материала, так как важно общее понимание картины, а я – так вообще законченный тип – мне надо не только поиграть в старые игры, а еще и чтобы они были запущены на том самом древнем железе, а в руках у меня были те самые древние джойстики – короче ужас!

И небольшое пояснение – ретрогеймер – как я понимаю - это человек играющий в старые игры, хотя на лотках пруд пруди последних супер-пупер игровых хитов, а вот Опенгеймер – это вовсе не



геймер играющий в опенсорс игры, а фамилия такая.

Ладно с этим разобрались.

Идем дальше.

Раним летним утром на пути у меня оказался Dreamer-V. Я знал, что он обладал в свое время такими культовыми системами, как Panasonic 3DO, ZX Spectrum, SONY Playstation, Nes и другими. Его то я и огорошил вопросом: «Что заставляет тебя играть в старые игры, когда есть Халф Лайф первый эпизод и другие новейшие мегахиты?»

На это был дан довольно пространный ответ: «Я играю в старые игры, потому что в них сохранилось то что было когда то в нашем летящем в бездну мире. Я возвращаю эмоции, которые переживал тогда, проходя эти игры на реальных системах, а сегодня уже на эмуляторах».

«То есть когда ты играешь скажем в Sonic 1/2/3 под Wgens ты ощущаешь те же чувства, что были когда то. Некий восторг от интересной игры, ностальгию?»

«Да».

«Но ведь в этих играх далеко не передовая графика!» - сказал я.

«Это не важно».

«Но тогда, значит ты вероятно с удовольствием станешь играть и в другие хорошие игры, которые существовали на SEGA Megadrive или ZX, но в которые по разным причинам ты поиграть в свое время не смог».

«Вовсе нет. Мне интересны только те игры в которые я играл когда то».

«Да, но если ты играешь в мегадрайвовский Sonic неужели тебя не заинтересует скажем Pirates of Dark Water?»

«Нет».

«Ладно. А как ты относишься к ремейкам. Скажем была на Спейси отличная стратегическая игра Nether Earth / Head over Heels / Freddy Hardest – и вот на нее сделан ремейк с прекрасной цветной графикой и великолепным звуком – ты станешь играть в улучшенную версию или вернешься к класике».

Скажу, что Dreamer-V интересует только классика, ремейки он лишь посмотрит для ознакомления, а играть предпочтет в оригинал.

Следует отметить, что моя позиция в отношении старых игр несколько иная. Для меня невыносима мысль, что существует, к примеру, некая игра на Atari ST (Livingstone 2) или ZX Spectrum (Rex 2), которая вызвала в свое время бурю положительных эмоций у игроков, а я ее даже не видел. То же самое я могу сказать и о игровых системах – мне хочется вернуть целые потоки эмоций от обладания такими шедеврами, как AMIGA, Mac, 3DO, Atari XL, MSX, Commodore 64, которые в свое время пронеслись мимо меня. И это реально вновь почувствовать восторг от запуска игр на старом железе. Увидеть все не через призму эмулятора, а так, как это было на самом деле. ИГРАТЬ ПО НАСТОЯЩЕМУ!

Как можно играть в амижные игры с клавиатуры, если на самой AMIGA в 90% игр можно было играть только с джойстика!

Как можно играть в ZX Спектру-



мовскую игру на стрелках, если там стандартно было QAOPM!

Можно ли прочувствовать обаяние MacOS, когда загорается белый экран с улыбающейся рожицей, запустив эмулятор?

Кому то это может показаться мелочью, но ретрогеймер себя за такие мелочи не простит. Играть в плейстейшеновский Need for Speed с клавиатуры на ePSXe или с дуал-шоком на PSX. Если вы поняли разницу – вы в душе безусловно ретрогеймер!

Но солнце еще высоко, а в мире есть множество ретрогеймеров. Еще один жестокий допрос уже другого человека. Играет ли он в старые игры.

«Не поверишь! - звучит ответ. - вчера запустил эмулятор Спейси и весь вечер резался в Ребел Мун. Это такая пошаговая стратегия».

«Но там ведь графика далеко не первокласная», - замечаю я.

«Да ты что! Там такая игра! Причем тут графика!»
Неужели в играх есть что то еще, что важнее даже, чем графическая составляющая? Душа? Сюжет? Игровой процесс?
Есть люди, которые играют в старые игры и через их призму восприятия пиксели древних игрушек преломляются с давними воспоминаниями, восторгом первых дней обладания приставками и компьютерами и они видят игру уже другими глазами.



Не пытайтесь навязать амижную IK+ (Inter Karate, почти один в один The Way Exploding Fist с ZX Spectrum) человеку, который ее до этого никогда в глаза не видел и всю сознательную жизнь бился в Mortal Kombat 4 и Tekken 3. Он вас просто не поймет, у него нет того самого ретро-преломления нужного для адекватного восприятия. Это я могу сегодня пол дня лупить роботов в старом дососком One Must Fall восхищаясь графикой и музыкой и кривится от несовершенства того же трехмерного MK4.



Да, я предпочту посвятить выходные в 20-ый раз проходя Z или Warcraft1 / 2, чем возится с инсталляцией HL2 эпизод 1.
Есть правда и такие моменты, когда я предпочту поиграть в Duke Nukem 3D / Doom на новых трехмерных движках, вместо старых спрайтовых. Есть моменты, когда я предпочту одеть очки виртуальной реальности и просто ахнуть от реальности Warcraft 3 или Painkiller.
Но играют ли ретрогеймеры в новые игры. Безусловно! Другой вопрос, что приключения юной волшебницы Занции под MS DOS часто значительно увлекательнее технологически более совершенной Siberia. Но это опять же для человека, который видит игры через свою призму, которая тем объемнее, чем больше лет он провел за компьютером.
Есть люди, которые не ретрогеймеры. Если игра вышла пол года назад, для них это уже анахронизм подлежащий забвению. И возможно они правы. Но так же возможно, что спустя какое то время они запустят на своих компах эту старую к тому времени игру и смахнув скупую геймерскую слезу снова окунуться в тот незабываемый игровой процесс.
Как реплика героини относительно оживших мертвецов в фильме «Ночь живых трупов» - «Они – это мы. А мы это они».
Они могут стать нами. Мы можем стать ими. А эмуляторы – лишь путь к старым играм со старых как мир систем. Путь чтобы найти последние рабочие машины, запустить их и ИГРАТЬ ПО НАСТОЯЩЕМУ. Эмо-компьютеры в действии.

ЭМУЛЯТОРЫ



CHANCAST - эмулятор игровой приставки SEGA DreamCast. Как вы понимаете игры на этой системе имеют просто фантастическую графику ничем не уступающую хитам с более мощной SONY PlayStation 2. Версия 0.25 вышла уже достаточно давно – летом 2004 года, но так как она больше не обновлялась – то стоит рассказать именно о ней, исходя из правила – «лучше поздно, чем никогда». Так же стоит отметить, что позднее появлялись версии якобы улучшенные пользователями – например Chancast Beta v0.25.7, но на своей машине я ничего нового, кроме внезапно появившихся глюков и крашей не заметил.
Итак, эмулятор Chancast v0.25 позволяет запускать на персональном компьютере игры с DreamCast. Эмулятор очень быстр, но все же вам потребуется достаточно мощная машина – я бы посоветовал что нибудь от 3000 Mhz (в руководстве распространяемом с эмулятором минимально указывается 2000 Mhz), мощность видеокарты в данном случае роли не играет - мне было незаметно различий в быстродействии когда игра запускалась на компьютере со слабой видеокартой GeForce 5200 и значительно более мощной GeForce 7600GS. Так же стоит отметить, что на старых версиях драйверов для видеокарт на базе чипов NVIDIA в игре Soul Calibur, в начальном ролике имелись артефакты с отображением мечей (в последних версиях драйверов (91 и выше) это исправлено), в то же время на ATI Radeon все демонстрировалось превосходно. Chancast позволяет запускать на ПК очень большое количество игр с относительно современной приставки, но к сожалению не все. В любом случае в такие хиты, как Soul Calibur, Dead or Alive 2, Shenmue 2 или Resident Evil: Code Veronica – вы поиграете без проблем. Это действительно превосходные и красивые игры, которые стали украшением последней игровой системы от SEGA. Благодаря эмулятору Chancast, теперь и на PC.



ТЕСТИРУЕМ PANASONIC 3DO



Ну вот и подошло время рассказать об игровой приставке Panasonic FZ-10 REAL 3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER. Сколько у этой культовой системы фанатов? Думаю вопрос излишен. Тот кто видел ее в действии в те далекие времена – не мог не мечтать о ее обладании. НАСТОЯЩАЯ графика с НАСТОЯЩИМИ живыми актерами в главных ролях. Уникальные версии Star Control 2, Captain Quazar, Space Hulk , Mad Dog McCree, Gex. Как мне восторженно сказал один из бывших обладателей этой приставки: «Да ты что, мы с братом до утра на 3DO в Wing Commander резались. Такой там геймплэй был!Я одел наушники, которые подключались прямо к джойстику, представляешь!»



Но цена у 3DO была просто заоблачная - $699.95. Мягко даже сказано, так как конкуренты этой приставки принадлежащие к тому же (пятому по некоторым классификациям) поколению – а это безусловно были вышедшая только, что с конвейера AMIGA CD32 реализующая всю 32-битную мощь моторолловского процессора и бесподобный чипсет AGA и Atari Jaguar – стоили значительно ниже. К примеру Jaguar - $249.99.

Все эти системы появились как раз к концу 1993 года. Из этого станет ясно, что модель 3DO позиционировалась как элитная, хотя бы по цене. Да впрочем даже, ни как игровая приставка – а мультимедиа-центр. То есть прослушивание AUDIO, да с полной поддержкой Dolby Surround Sound , просмотр ФОТО и VIDEO (правда последнее через дополнительное расширение), и многое другое.

Ладно скинем пелену мечтательности с прищуренных глаз и посмотрим на Panasonic 3DO глазами пользователя. И даже глазами современного игрока.

Приставка представляет из себя прямоугольную коробку высотой немного более 5 см. На верхней части нанесены надписи и значок логотипа. С правой стороны находится разъем AV-expansion, с левой – выключатель. Спереди разъем для джойстика – второй джойстик подключается в специальный разъем на первом.

Нижняя сторона сообщает, что Panasonic INTERACTIVE MULTIPLAYER MODEL NO. FZ-10 питается от напряжения 120V, 60Hz, 30 W и сделана в Японии. Моя модель была выпущена в сентябре 1995 года, то есть 11 лет назад.

Задняя сторона набита разъемами.

Выбор канала 3 или 4.

RF out – выход для подключения в TV вместо антены.

S-Video – выход для подключения по S-Video и стандартный композитный низкочастотный выход типа «тюльпан».

Так же выход типа «тюльпан» для левого и правого звукового канала.

Так же присутствует разъем EXPANSION для расширения приставки и разъем для сетевого адаптера (подключения к розетке).

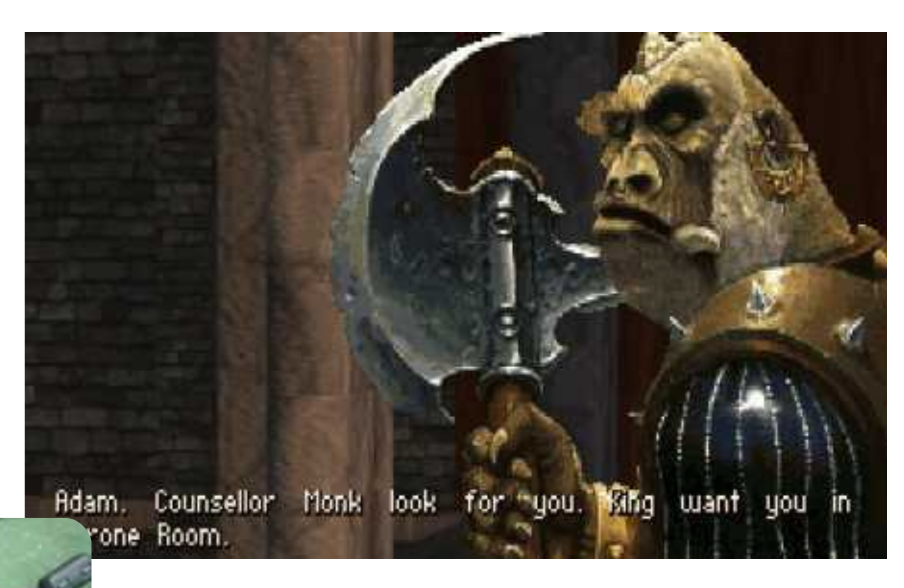
В верхней части на крышке присутствует зона помеченная как PUSH – при нажатии на нее открывается крышка и нам становится доступен отдел, куда устанавливается игровой или музыкальный компакт-диск – по

умолчанию там стоит прозрачный защитный диск, который необходимо вынуть перед установкой игровых дисков.
В верхней крышке так же присутствует прозрачная прорезь, а немного правее две лампочки READY (готовность) и ACCES (доступ).
Джойстик для приставки весьма удобен и сильно напоминает мегадрайвовский. На нем с передней (невидимой игроку) стороны расположены 2 шифта. С правой стороны джойстика имеются три кнопки A, B и C. С левой стороны – стандартная крестовина. По середине – две кнопки помеченные как X и P. На них же нанесены значки – стоп и играть/пауза.
Для тестирования приставки мне достались следующие игровые диски:
Supreme Warrior (2 CD)
Space Hulk
Shock Wave 2
Super Wing Commander
Demolition man
Intarius 1 / 2 / 3
Street Fighter 2 Turbo
Cowboy Casino
Step Aerobics



И вот наконец долгожданная приставка у меня в руках. Настало время протестировать знаменитую Panasonic 3DO. Увидеть игры, так сказать, глазами современного игрока. Да не отвлекайте меня! Слишком много фанатов у этой игровой системы.

Но прежде чем приступить к их рассмотрению, думаю не лишне для начала представить, что же за система попала в наши руки и что от нее следует ожидать. И если после технических характеристик и примерного представления, что же ожидает игрока – все равно отвалится челюсть – это конечно будет высшая похвала системе.
Замечу, что Panasonic 3DO не нуждается в защите – приставка имеет очень внушительную армию поклонников, имеет статус культовой и вне критики.
Для начала немного истории. Я не прибегал к русскоязычным источникам поэтому надеюсь вся представленная мной информация достаточно верна.
Panasonic 3DO была одной из первых 32-битных приставок нового поколения в 1993 году.
ATARI Jaguar 64 вышедший на месяц позже нее не мог на самом деле быть назван 64-битной системой и даже 32-битной (но об этой в каком нибудь EMULATORS MACHINE 7 или 8).
Система могла быть легко расширена. Trip Hawkins основал компанию 3DO и ему мы обязаны тем, что наш игровой мир получил такую интересную систему. Это была инновация для 1990-х годов.
Многие компании стали выпускать по лицензии свои версии приставки - Goldstar, Sanyo, Samsung и тд.
Creative выпускала специальный хардварный эмулятор для IBM PC-совместимых компьютеров – 3DO Blaster, который позволял запускать 3DO-шные программы.
Как уже говорилось выше, многих не устраивала очень высокая цена на приставку и в какой то мере это способствовало успеху других консолей. Многие считали,



что платить 700-800 долларов – за игровую систему – это уж слишком, при том, что не все игры демонстрировали явное графическое преимущество по сравнению с конкурентами.
Понимая недовольство покупателей Goldstar выпустила свою версию 3DO по значительно меньшей цене в $399. Благодаря тому, что игры использовали в качестве носителя CD-диск, были сняты ограничения на размер игр, что давало разработчикам неслыханное раздолье по сравнению с приставками основанными на картриджах.
Система обладала внутренней памятью (32 Кб) для сохранения игр и информации. Два порта расширений позволяли установить карту памяти (до 256 Кб), модем или расширение для просмотра видео.
3DO система могла выполнять 3DO Interactive-программы , проигрывать audio CD (включая CD+G), просматривать Photo-CD, и могла проигрывать Video CD при помощи специального дополнительного картриджа (его русские пользователи часто называют видеоадаптером) MPEG1 для полноценного просмотра видео (такой картридж был доступен только для амери-





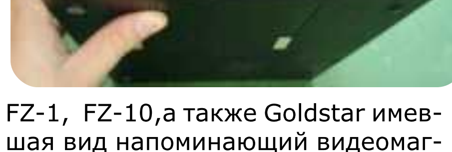


канской Goldstar и японской Panasonic 3DO systems).
Сама система Panasonic FZ-1 была релизнута в США, Японии, Канаде, Тайване и Англии.
Английская модель являлась PAL-версией. Позднее появилась более новая модель FZ-10 ставшая доступной в США и Японии.
Лицензированная Sanyo 3DO приставка была доступна только в Японии.
В модели 3DO от Samsung был уже встроенный аппаратный MPEG-декодер – этим она отличалась от других моделей.
Модель от Goldstar вышла в США и Корее по цене в $399, что сделало приставку более доступной для широких масс, которые просто безумно желали стать обладателями данного игрового чуда.
Компания Toshiba заинтересовалась технологией 3DO с желанием реализовать ее в системах навигации автомобилей, но планы не были осуществлены.
Несмотря на относительно короткую жизнь данной игровой системы были выпущены сотни первоклассных игр. Часто, как лучшая платформенная 3DO-игра того времени называется Captain Quazar. Игра действительно превосходно выглядит, имеет косоугольную проекцию и повествует о бравом капитане, который с внушитель-











ной пушкой на перевес крушит врагов попутно отправляя в небо гигантские ракеты. Большинство игр превосходило PC-шные, но это и не удивительно. В такие дремучие годы у людей имелись разве что IBM XT. Для Panasonic 3DO создавали игры такие известные компании, как Ocean, EA, Interplay, American Laser Games. В России больше всего были распространены приставки Panasonic FZ-1, FZ-10,а также Goldstar имевшая вид напоминающий видеомагнитофон.
А теперь приведем технические характеристики, частично уже названные, но обобщенные в общую таблицу.

Название: Panasonic FZ-1 R.E.A.L 3DO Interactive Multiplayer
Выходы: RF выход, composite video выход, S-video выход, левый and правый audio выход.
Кабели: RF, composite video, L+R audio кабели.
Порты расширеий: Один порт для добавления полнофункционального аппаратного MPEG1-декодера для просмотра VCD. Один 1-скоростной порт расширения, один игровой порт.
Джойстики: На одном из джойстиков находится регулятор гром-



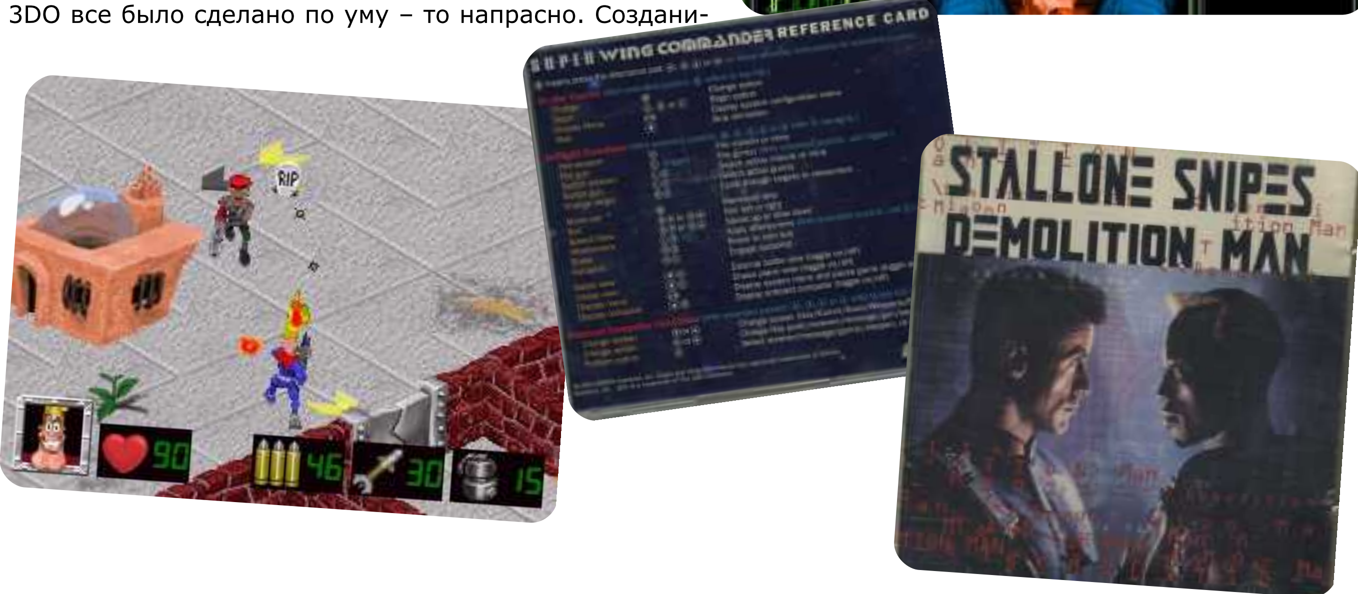




кости и разъем под наушники.
Внутренняя память для сохранения игр: 32kb SRAM (на батарейке)

В модели FZ-10 второй джойстик из комплекта был изъят. Так же аппаратный MPEG-1 декодер для этой модели не совместим с декодером от FZ-1.
Все модели имеют одну скорость, если какая то игра идет на Panasonic FZ-10 медленнее, чем вам хотелось бы, то можете быть уверены – она так же идет и на любых других моделях – разумеется имеется ввиду одна и таже версия.
Относительно совместимости были отмечены некоторые проблемы с играми на Goldstar.
Да, если кто то сомневается в том, что в Panasonic 3DO все было сделано по уму – то напрасно. Создани-





ем этой системы занимались Dave Needle и RJ Mical. Needle and Mical до этого были одними из создателей (на ряду с Джеем Майнером) домашнего супер-компьютера... Не слышу... Правильно – Commodore AMIGA.
Чувствую у многих уже потекли слюнки – дайте же добраться до такой чудесной машины! Так же эти люди приняли участие и в создании наладонной (кхе-кхе, великовата она для наладонной) игровой приставки Atari Lynx.
Помимо родного джойстика на 3DO можно было использовать джойстики от SuperNintendo, правда для этого требовался специальный адаптер.
Panasonic 3DO способна работать в разрешении до 640x480, однако основное используемое разрешение 320x240 или 320x480. Глубина цвета может достигать 24 бит, однако такой трюколор использовался только в статичных картинках, анимации же отображалась в 16-битном цвете.
Сердце системы 3DO – два процессора для графики и анимации способные рендерить до 64 миллионов текстурированных пикселей в секунду (64 million texture mapped pixels). Для звука используется специальный DSP воспроизводящий в стерео голоса и различные эффекты (реверберацию, 3D sound, surround sound).
Графические анимационные процессоры и DSP были созданы NTG, которая являлась частью компании 3DO.

Спецификация системы:
* Центральный процессор: 32-bit 12.5Mhz RISC CPU (ARM60) создан Advanced RISC Machines и эквивалентен по быстродействию процессору от Motorola 68030 25Mhz – а это ОЧЕНЬ мощный процессор.
* Разрешение: до 640x480 при 16.7 миллионов цветов на экране
Два акселерированных видео со-процессора с частотой 25Mhz, с реальной скорость 9-16 миллионов пикселей в секунду (36-64 миллиона пикселей в секунду при интерполяции), поддержка эффектов: distorted, зуминг, вращение и текстурный маппинг. Исходная картинка для текстурного маппинга может иметь 1,2,4,6,8, или 16 бит на пиксель и RLE компрессию – благодаря чему изображение занимает меньше места. Поддержкой прозрачности, цветных теней.



* Один 16-битный Digital Signal Processor (DSP) с особенностями:
специально создан для микширования, манипуляций и синтезирования звука CD-качества. Может разжимать звук на лету. Частота работы DSP-процессора 25 Mh. Его архитектура – CISC. Специальные фильтры создают



эффекты, такие как 3D-звук.
* В 3DO супербыстрая системная шина (ее скорость 50 Мб в секунду).

* Математический сопроцессор созданный NTG для ускорения операций с матрицами (не ARM-овский!).
* CD-ROM с возможностями:
320ms время доступа
двух-скоростной - 300kbps скорость передачи данных
32kbyte буфер

* 2 megabytes DRAM
* 1 megabyte VRAM
* 1 megabyte ROM
* 36 различных DMA каналов для быстрой обработки данных и более эффективного использования шины.
* 2 порта расширений:
1 высокоскоростной 68-пиновый 1x AV I/O port (для FMV картриджа)
1 высокоскоростной 30-пиновый 1x I/O расширенный порт
* 1 порт для джойстика, с возможность подключения еще 8!
* Многозадачная 32-битная операционная система
* 16-bit стереозвук при 44.1KHz
* Полная поддержка Dolby(tm) Surround Sound
* 32kb battery backed up SRAM
* и возможность апгрейда!
3DO следующего поколения под названием M2 к сожалению так и не вышла, а должна она была быть очень мощной – процессор PowerPC 602 @ 66Mhz, 10 (!) спецпроцессоров, способность выводить свы-



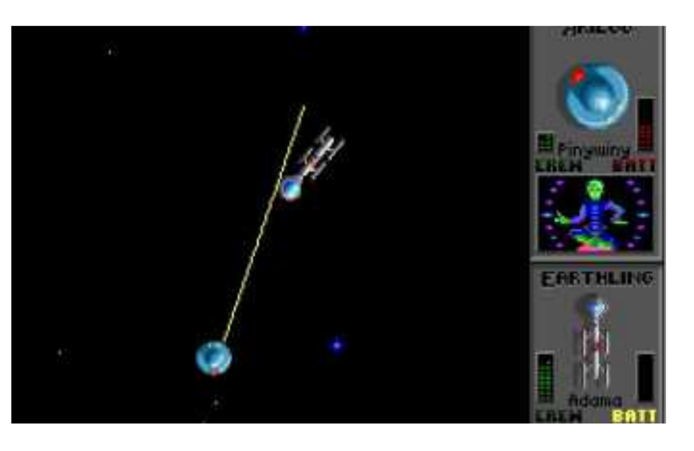
ше 1 миллиона полигонов в секунду и скорость превосходящая SONY Playstation в 2-3 раза. Но рассказ об этом оставим на другой раз. Пока можно сказать лишь, что жаль.
Но вернемся к нашей теме – Panasonic 3DO.
Я отметил, что она обладала 32-битной многозадачной ОС. Но вопрос – на чем писались такие замечательные игры для нее.
Существует такой компьютер (точнее существовал) от Apple - Mac Quadra. Вот для него и был специальный софт в купе с картой стоимостью в $6000 устанавливаемой в один из разъемов Макинтоша.
Надеюсь теперь вы представляете, что перед вами чудо созданное людьми приложившими руку к AMIGA и оно достойно вашего внимания.
Начинаем тест игр!
Ну для начала не для всех дисков время было благосклонно и некоторые покрылись настолько глубокими царапинами, что считать с них приставка отказалась. В их стан попали Shock Wave 2,



Последняя версия эмулятора приставки 3DO - FreeDO 1.8. Чтобы поиграть в игры на ПК вам придется раздобыть BIOS консоли.

Intarius 1 / 2 / 3, Street Fighter 2 Turbo, Step Aerobics. Соответственно заработали Supreme Warrior (2 CD) (правда после нескольких попыток), Space Hulk, Super Wing Commander,
Demolition man, Cowboy Casino. Я понимаю, что кто то может сказать, что прежде чем писать – надо было диски то проверить. Но дело как раз в том, что все происходит в релтайм и мысли возникающие у меня при запуске легендарной приставки вы узнаете сразу, как и возникающие при этом проблемы.
Первая игра запущенная мной незабываема для многих и носит название Super Wing Commander. К сожалению мой TV показывал картинку только в черно-белом варианте. Однажды я замечал за ним такое притащив DVD-плеер и изумившись отсутствием цвета. Но думаю настоящего геймера со стажем не испугает черно-белый вариант, а быть может первые хиты у многих и проходились в таком исполнении.
Игра начинается долгой заставкой, но смотрится очень интересно, так как обладает весьма приличной графикой. Здесь и первые попытки рендеринга и рисованная графика. Все это создает весьма неплохую атмосферу. По ходу игры нам придется болтаться в космосе выполняя различные задания, но если кто то подумал, что будет скучно, боюсь это совсем не так. Враг не дремлет и с радостью разнесет ваш космический истребитель на мелкие кусочки. Скажу, что на своем домашнем 386-ом IBM PC я эту игру не жаловал, хотя просто благоговел в то время перед космическими играми. ELITE или игры из вселенной STAR WARS никогда не залеживались на моей полке. В то же время на 3DO я с удовольствием поиграл в командира звена.
Игра Supreme Warrior на двух CD изначально запускаться не захотела, но промыв диск в воде я заставил таки его запуститься. Целиком отстраниться от процесса я не смог – все таки я современный геймер и мне было жутковато от квадратов на экране из за кошмарной MPEG 1 компрессии. В то же время это было ЖИВОЕ ВИДЕО! Игроку предлагалось прогуляться по азиатским улочкам. Где каж-

дый норовил дать в морду, причем весьма натурально. Нажимая на кнопки джойстика я обозревал свои жалкие попытки отбиться от противника руками, в то время как тот на это дело и ног не жалел. Я в теории должен был владеть техникой карате или еще хоть какого то восточного единоборства, но видимо эти уроки просто прогулял или проспал. Поэтому мое приключение закончилось довольно скоро.



В игре Cowboy Casino предлагалось перекинуться в картишки. Компания уже была вся в сборе и ничего не оставалось, как рискнуть в этом неблагодарном деле. Ничего этакого CD-шного я в игре усмотреть не смог. Обычные карты, игра в которые на самом деле и не требует какой то супер-графики. Главное – сам процесс.

Demolition man честно удивил. То, что ролики проигрывались из одноименного фильма меня не поразило. Но создатели сделали так, что вы реально управляете Сталоне. После того, как он доходит до определенного места вы начинаете управлять курсором пистолета и в псевдо-3D уменьшать популяцию бандитов. Игра довольно сильно затягивает. Хотя я бы конечно с большим удовольствием поиграл в LOST EDEN или Captain Quazar.

Intarius 1 / 2 / 3 – некая эротическая игра. Не запустилась. Видимо слишком часто использовалась прежним владельцем и поверхность этого диска покрыли глубокие боевые борозды.

Этому же примеру (не запускаться) последовали и другие игры - Space Hulk, Shock Wave 2, Street Fighter 2 Turbo, Step Aerobics.

Что сказать – время идет и уже далеко не все диски возможно запустить на старых системах. Да и сами системы постепенно перестают работать. В них происходят необратимые изменения – высыхают конденсаторы и тд. У любителей старых игр вероятно еще осталась последняя возможность окунуться в игровой мир прошлых лет имея реальное «железо».

Через 10 лет скорее всего это будет невозможно. Сегодня можно купить с рук легендарную приставку Panasonic 3DO за сумму в районе 1000-1500 рублей.

Относительно Panasonic 3DO могу сказать, что весь настрой игр сделанных для нее свидетельствовал о стремлении показать игры в 3D или использовать живое видео. Знаменитая SONY PlayStation появилась много позже принеся вал по настоящему трехмерных игр, а до этого периода 3DO была пожалуй единственным выбором для людей стремящихся увидеть игры с «настоящим CD-качеством».

КАКИМИ БУДУТ КОМПЬЮТЕРЫ БУДУЩЕГО

Какими будут компьютеры будущего?

Возможно вы не раз задавали себе это вопрос. Процессоры в 10 Гигагерц, 100, 1000? Уникальные графические архитектуры использующие новые научные открытия? Жесткие диски на тысячи терабайт?



Боюсь многих не обрадует мое видение этого процесса, но видимо оно верно. Этому свидетельствует слишком много фактов и я не могу молчать. С другой стороны всегда находились люди пытающиеся тормозить прогресс – имя им – консерваторы – и из той же истории следует, что дело это гиблое и неблагодарное. Возможно появление колеса так же не вызывало восторга, но благодаря ему мы видим современный мир таким, каков он есть. И все же, за последние годы в пользователях PC выработалось стойкое чувство собственничества. Приятно сказать другим , что мой компьютер имеет 3000 Мегагерц и 1024 Мб памяти. Что-то вроде соперничества, соревнования, да просто бахвальства. Но беда в том, что все эти мегагерцы и гигабайты – устаревшие понятия. Они уходят в прошлое вместе с компьютерной культурой ЭПОХИ НАЧАЛА – можно уже это назвать так. На виду пример компании Microsoft, которая прибегая зачастую к нечестным методам (безвариантное навязывание MS DOS), смогла подмять под себя большую часть компьютерного рынка (ее жертв можно долго перечислять, на-

чиная с памятной Digital Reserch (Dr.DOS) и Be Inc и кончая… Да разве создание списка остановилось?) Но возникновение течения свободного кода, а так же боязнь быть реструктуризованными – разрушило наполеоновские планы. За несколько лет свободные ОС (главным образом Linux) + свободное ПО образовали такой непробиваемый альянс, что стал вопрос вообще в целесообразности коммерческого ПО для рядового домашнего пользователя. Несомненно есть ниши, которые полноценно не могут быть заменены free source (возможно пока) – например компьютерные игры. Но офисные и графические программы уже имеют серьезных свободных конкурентов – это безусловно отличный Open Office (офисный пакет), Blender (3D-моделирование), Inkscape (редактор векторной графики), Scribus (программа верстки) и многие другие. Совершенно очевиден рост популярности свободных ОС и не вызывает сомнений, что доминации Microsoft на рынке домашних компьютеров наступает конец. Используя свободное ПО не составляет труда создавать документы, просматривать видео практически любых форматов (исключение составляют только некоторые проприетарные кодеки не особо распространенные (от Apple к примеру)), прослушивать музыку, редактировать фотоснимки – и все это совершенно бесплатно. В принципе в некоторых областях можно вообще избавится от проприетарного кода – хороший пример – свободный формат сжатия звука OGG. Но следует помнить, что компьютеры изначально появились для научных изысканий, а сеть была способом обмена информации. Идея обмена (доступности) информации, позволяющая ускорить прогресс и лежит в корне open source.

В одном из номеров EMULATORS MACHINE я предполагал появление в скором времени новых персональных компьютеров от Microsoft со своей архитектурой (отличной от клонов IBM PC). Это предположение имеет право на жизнь и возможно таки будет реализовано. Но сегодня мы заглянем дальше. Проиграв в битве настольных систем Microsoft протягивает руки туда, где еще не ступала нога свободного человека (и возможно уже не ступит), но в той сфере она не самый крупный игрок!

Кто то недоуменно спросит: «О чем это он?»

К концу статьи вы все поймете сами.

Думаю многие слышали о такой реализованной идее, как Google Desktop. Многие поговаривали о Google OS. Так же на слуху разговоры о мифическом Web 2.0. Все сводится к тому, чтобы рассматривать Интернет, как независимую компьютерную платформу. Лично я впервые такие концепции услышал из уст Стива Джобса, когда он вместе с новой линейкой компьютеров Макинтош ввел такое понятие, как хранение данных пользователей на серверах Apple, то есть в сети Интернет (при небольшой оплате за услугу). Идея может и банальна, но она подвела пользователя к мысли, что глобально жесткий диск в



персональном компьютере не нужен, а если и необходим, то совершенно мизерного размера (к примеру флэш-память мегабайт на 500).

Позднее в сети Интернет появились так называемые БЛОГИ – дневники, которые вели пользователи, размещая их не на своих компьютерах, а все в той же мировой сети.

Соответственно, чему уж тут удивляться, что сегодня можно и внушительный фотоальбом хранить не на локальном диске – яркий пример – сайт www.flickr.com. Через данный сайт можно меняться снимками с друзьями, устраивать «фото-выставки» и тд. В новом поколении поисковиков вообще нет разницы, находятся необходимые вам файлы в компьютере или сети.

Все выше названные примеры, а так же многие моменты мной упущенные носят сегодня звание мифического Web 2.0.

Но вполне очевидно, куда все это ведет. Microsoft готовит к выпуску версии Live-программ в полной мере рассчитанные, что пользователь обладает лишь терминалом и работает с программой удаленно. Понятие – «персональный компьютер» теряет свой смысл.

Будущее – это терминалы имеющие лишь устройства ввода. Неограниченная процессорная мощность в соответствии с номиналом денежных знаков предъявленных к оплате за услуги. Нет понятия скорости, нет понятия мегабайт. Есть лишь гигантские коммерческие корпорации, обладающие фантастически мощными компьютерными системами с невероятным размером дисковых массивов и сражающимися в финальной битве с конкурентами насмерть. Используемая в данном случае ОС совершенно несущественна, так как пользователь отныне работает только с программами с оплаченным доступом. Название всему этому WEB 3.0 и самое главное – битва за будущее место под компьютерным солнцем уже началась. Возможно вам стало немножко грустно, как и мне, стороннику свободных ОС, но их время прошло, как и время ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ.

Наступает новая эпоха.







В 1994 году компания Elf выпустила 4-ю, самую лучшую часть захватывающей RPG - Dragon Knight 4.
Нет, не так. Ничего непонятно - какая еще Elf, какие такие Драконы Кнайт да и еще в 4-ой реинкарнации. А если добавить, что все это было на японском компьютере PC98 - в Японии разумеется, то...
Все верно - начну с другой стороны.
А не приходилось ли вам, уважаемые читатели, играть в небезызвестную на PC-совместимых компъютерах игру - Knights of Xentar. Вижу - приходилось, и многим. Это была замечательная RPG, где отважный рыцарь бродил по загадочной стране истребляя монстров. То и дело в бескрайних просторах степей или дебрях древних лесов он набредал на домики, в которых истосковались знойные большеглазые красавицы готовые продемонстрировать герою все позы из камасутры. Да что значит "готовые продемонстрировать"? Демонстрирующие.
Так вот, этот самый Knights of Xentar был третьей частью Dragon Knight. Первые две части на IBM PC-совместимых машинах не выходили, как и четвертая.
В Dragon Knights 1 и 2 нам демонстрировалось псевдо-трехмерное представление мира. Начиная с третьей части мир перешел в привычное 2D и игра приобрела другую атмосферу. В четвертой же части серьезно была улучшена как сама графика, хотя она и была отличная даже в третьей части, но и сильно усложнился процесс битв. Впрочем я разобрался в изменениях минут за 20, несмотря на устрашающего вида иероглифы в меню - игра то японская. В целом изменения коснулись количество одновременно вступающих в бой отрядов. Если вам казалось, что в Heroes of Might and Magic много монстров, то это лишь детский лепет против того, что предоставляет игроку Dragon Knight 4.
Перед началом боя вы расставляете в хексы 20-30 отрядов разнообразных существ.
А причем тут Heroes of Might and Magic?
Да вот похож сильно игровой процесс несмотря на всю самобытность.
Dragon Knight 4 в фоновом оформлении не поразит вас музыкальными композициями - обычное миди, но довольно неплохое и прекрасно передает атмосферу. В то же



время музыка в битвах заслуживает твердые 5 балов - она просто великолепна!
Так же радует тот факт, что водопад японских иероглифов при диалогах персонажей можно пролистывать нажатием Ctrl+SHIFT.
Игра обладает отличной цветной графикой, правда визуально определяется количество цветов в районе от 8 до 16, но все сделано хорошо и к тем ужасам EGA, что кое кто может помнить не относится. Про CGA вообще не к



ночи будет упомянуто. Разумеется и эта часть изобилует "хентай"-сценами. Для непонятливых - сценами с "очень жесткой "эротикой"".
Начинается все в замке. Как я понял в королевстве бунт и все придворные рвутся в покои короля дабы покончить со злобным супостатом. Но тот не так прост, в его арсенале отряды магов на драконах, солдат и прочего.







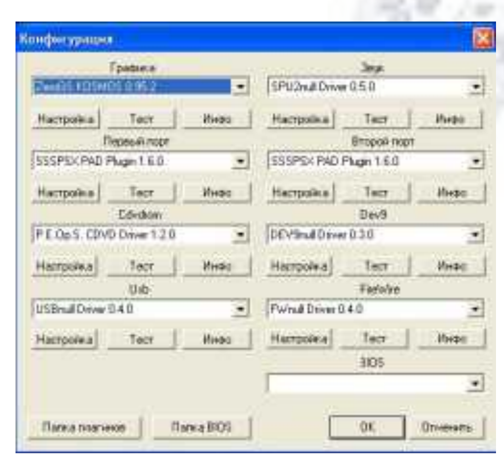
Выиграть первую же битву - задача , ох не простая. Но интересность этого процесса затмевает многие игровые шедевры.

Кто не играл в эту игру - бросайте все дела и хватайте мышку. А тех, кто играл в третью часть и хочет добавки - упрашивать не надо.

ЭМУЛЯТОРЫ



PCSX2 – эмулятор современной игровой приставки SONY Playstation 2. До недавнего времени на вопрос: «Существует эмулятор PS2?» - можно было ответить - «Да», благоразумно умолчав о плохой поддержке игр и чудовищно медленной скорости в районе 3-4 FPS. Но с выходом версии 0.9.1. и новых графических плагинов все изменилось. Нет, реально поиграть в Final Fantasy X или Resident Evil 4 по прежнему проблематично, всего 8-12 FPS, а вот увидеть эти игры в действии – запросто. Хотя о чем это я? Видимо забыл Doom на 386SX с теми же 10 FPS - здесь как говориться - «главное желание». Ну и конечно 10 FPS без кон-кретики – пустое колебание воздуха. Данные результаты были получены на компьютере Athlon 64 3000@3750+ /1 Gb DDR PC-3200 и видеокартой GeForce 7600GS. Как можете видеть – система не из слабых, но есть люди в наших селениях, которые уже приобрели и (что не менее важно) разогнали Core Duo до неприличных частот. На таких машинах вполне реальны значения до 20 FPS, принимая во внимание тот факт, что PCSX2 умеет использовать второе ядро процессора. А 20 FPS – это уже сила.



Эмулятор для своей работы использует плагины – эта система показала себя самой перспективной при эмуляции таких сложных систем.

В данном случае вам понадобятся графические, звуковые плагины, плагины отвечающие за устройства чтения, управления, USB и некоторые другие.

Ну и разумеется необходимо раздобыть образ биос реальной приставки – я тестировал на японской версии Japan v01.00 от 17.01.2000 года.

Среди графических плагинов самыми удачными на сегодня являются ZeroGS KOSMOS и GSdx9 – думаю для знакомых с устройством SONY PS2, что означает GS – расшифровывать не надо, а для остальных читателей мы подготовим большую и обстоятельную статью о супер-приставке в следующих номерах EMULATORS MACHINE – наберитесь немного терпения.

Плагин KOSMOS более совместим с играми, но скорость не высока, а GSdx9 наоборот – де-



монстрирует более высокую скорость, но эмулирует видеосистему менее качественно.

Каждый плагин имеет свои настройки, доступ к которым можно получить из окна «Конфигурация».

Выберите в данном окне папку где хранятся плагины и биос – после чего настройка будет элементарна.

Эмулятор при запуске сообщает, что ему требуется для полной скорости работы режим администратора, но реально различия в этих режимах заметить не удалось.

Что касается игр - они на SONY Playstation 2 очень качественные, созданные с вниманием ко множеству деталей и способны поразить даже видавшего виды компьютерного игрока. В будущем можно ожидать настоящего прорыва в повышении качества эмуляции PS2 и доступности сотен высококачественных и современных консольных игр – только позаботьтесь, чтобы ваш компьютер был достаточно мощным.



DEATH STAR

фирма: System 3 Software
год: 1985
система: ZX Spectrum 48Kb
Размер: 41 Кб

В далеком будущем власть над людьми захватил злой Император. Его боялись на всех планетах Галактики, даже люди жившие на самой окраине заселенного космоса, вдали от основных звездных трасс. Но нашлись смельчаки недовольные властью императора. Они решили свергнуть его деспотичную власть. Император узнав о повстанцах приказал построить огромную боевую космическую станцию с мощью которой никто бы не мог совладать. Станция была построена и получила название Death Star – что означает – Звезда Смерти. Для демонстрации ее силы и чтобы вселить



Императорские истребители накатывают волна за волной. Скорее бы уж добраться до Death Star!

страх в сердца непокорных людей император приказал уничтожить одну из населенных планет. Всего один выстрел понадобилось сделать орудиям Звезды Смерти и планета разлетелась на мелкие осколки. Галактика замерла от ужаса, а Император направил Death Star к планетам, которые поддерживали повстанцев, чтобы раз и навсегда покончить с ними.

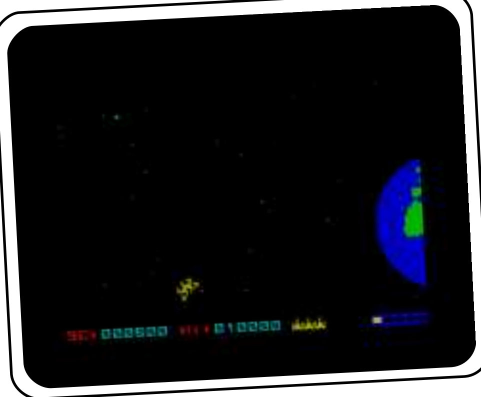


Вы будете играть на стороне повстанцев. Но не все так плохо. Повстанцы на борту одного из подбитых императорских звездолетов обнаружили планы Звезды Смерти. Сперва ученые пришли в уныние, так как оказалось Death Star совершенно неуязвима снаружи. Ни один снаряд или лазерный луч был не способен причинить ей хоть какой то вред. После долгого изучения оказалось, что шанс все таки есть, если только найти смельчака, который согласится проникнуть внутрь Звезды Смерти.

Для этой миссии выбрали всего одного человека (конечно вас) и теперь от успеха миссии зависит уничтожит Император планеты повстанцев или его власть навсегда сгинет в бездне космоса.

Итак вы начинаете свой путь. Сперва вам предстоит вылететь из ангара. Это не так просто, так как на планете, где расположилась база бушуют магнитные ураганы и ваш маленький истребитель плохо слушается управления. Если же вам удалось вылететь в небольшой шлюз, то вы окажетесь в открытом космосе. Где то в далеке маленьким шаром застыла Death Star. Заметив вас Император послал орды истребителей, поэтому путь к звезде Смерти не будет скучным. Уничтожайте волны имперский истребителей (тай-файтеров). Если вы чувствуете, что силы не равны – прижмитесь истребителем к правому нижнему углу экрана и пережидайте.

Звезда Смерти постепенно будет



приближаться. А вот и шлюз, влетев в него вы найдете туннель, который приведет вас к ядерному реактору. Один меткий выстрел разнесет ужасную станцию смерти на мелке клочки, но помните попыток у вас не много, так как вы несетесь на бешенной скорости, а путь полон препятствий. Если же вы все таки сможете преодолеть все трудности, то галактике будет вам благодарна.

Игра имеет прекрасную графику. Полет истребителей необычайно плавен. Тай-файтеры выписывают невероятные пируэты. Несмотря на то, что это всего лишь версия для 48Кб в игре отличные спец-эффекты правдиво передающие события на экране и вы даже можете услышать цифровую речь!

Игра рекомендуется всем любителям космических стрелялок. Она доставит вам море удовольствия, ведь это так здорово – спасти планеты повстанцев от уничтожения.

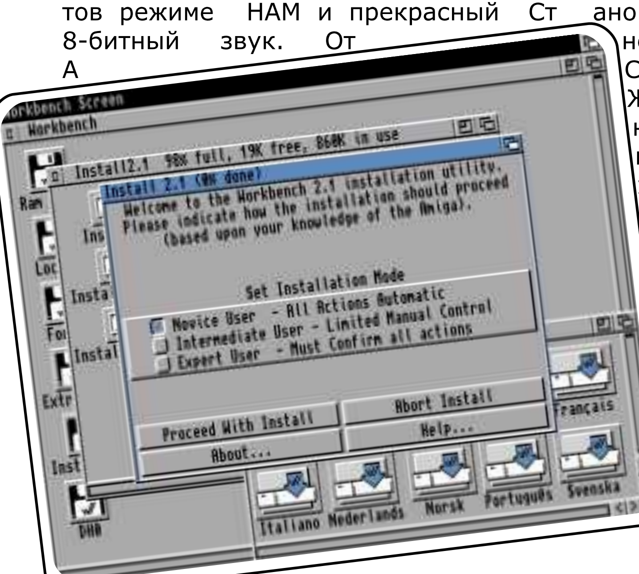


И вот мы в тоннеле ведущем к реактору Death Star. Сейчас и решиться судьба Галактики благодаря всего лишь клавиатуре ZX Spectrum.

УСТАНОВКА AMIGA WORKBENCH 2

Сегодня я расскажу, как установить операционную систему Workbench.
Мало осталось людей имеющих настоящую «AMIGA», но тех кто хотел бы увидеть это чудо в действии – достаточно. В большинстве случаев на помощь приходит эмулятор WinUae или Uae для Unix-систем. Конечно работа живой Амиги и эмулятор вещи принципиально разные. В любом случае скорость работы с графикой AMIGA выше, чем у эмулятора. Чтобы в этом убедиться – достаточно быстро сдвинуть один экран вниз в запущенном Workbench и понять, что в эмуляторе это делается не очень плавно, а на настоящей машинке молниеносно, так как реализуется через специализированные чипы.
Но кто то возмутится и вполне справедливо: «Какой еще Workbench! Мы же его даже еще не установили!”
Приступаем.
Запустим эмулятор WinUae 1.2. Скачать его можно с сайта winuae.net, все остальное на emu-machine.narod.ru.
Будем эмулировать классическую AMIGA 600. Чипсет у нее ECS, позволяющий выводить до 4096 цветов режиме HAM и прекрасный 8-битный звук. От AMIGA 500+ она отличается укороченной клавиатурой за счет удаления дополнительных цифровых клавиш. В играх AMIGA выдает 50 FPS, что смотрится просто невероятно.
Во вкладке Quickstart выбираем Model: AMIGA 600
Configuration: 2Mb Chip RAM (меньший объем памяти затруднит использование некоторых программ)
Переходим на вкладку Hard drives.
Щелкаем на Add Hardfile.
Сейчас будем создавать виртуальный жесткий диск для нашей AMIGA.
В блоке New hard disk image file в окне MB указываем желаемый размер в мегабайтах.
Например 40.
Становится активной кнопка Create.
Жмем ее. Появляется окно предлагающее дать имя файлу содержащему жесткий диск.
Называем например: 40Mb.
Нажимаем: Сохранить.
Нажимаем: OK.
Теперь видим, что в окне добавилась запись о созданном жестком диске. Диск получил название DH0 – это стандартное название для амижных жестких дисков.
Переходим в пункт Configurations, чтобы запомнить сделанные нами настройки в своем конфигурационном файле.
В окне NAME пишем: A600+HDD 40 Mb и нажимаем SAVE.
Появляется в верхней части окна наша конфигурация.
Дважды щелкаем по ней и этим запускаем виртуальную A600.
Но я бы рекомендовал сперва вставить в виртуальный дисковод образ диска INSTALL.DMS из комплекта Workbench 2.1.
Так как иначе вы получите сообщение, что диск NO VALID – то есть не готов пока к работе.
Для этого перейдите к пункту Floppy drives и в DF0 выберите образ диска.
Так же лучше активизировать остальные дисководы (до 4-х) и установить в них остальные образы от WB, например EXTRAS.DMS, FONTS.DMS, LOCALE.DMS.





Нажимаем OK.

ПРИМЕЧАНИЕ: для A600 вы должны обладать образом kickstart версии 37.350.
Если вы не обладаете данным кикстарт, попробуйте использовать другие. Например 37.175.

Через некоторое время вы увидите рабочий стол WB с иконками дискет и неразмеченным

жестким диском с подписью DH0:NDOS.

На настоящей AMIGA 600 диск необходимо для начала РАЗМЕТИТЬ, как вы это делаете в Windows при помощи fdisk или Partition Magic.

Щелкаем по дискетке INSTALL2.1 и заходим в папку HDTools. Здесь нас интересует программа HDToolBox.

В эмуляторе ничего этого не требуется. Выбираем иконку жесткого диска DH0:NDOS.

Щелкаем правой кнопкой мыши (не забыли, что AMIGA была первым В МИРЕ компьютером стандартно поставлявшимся с манипулятором «мышь»?) на верхнем черном баре с надписью Amiga Workbench 1775496graphics mem 0 other mem и видим новые меню:

Workbench
Window
Icons
Tools.

Заходим в Icons (удерживая правую кнопку мыши просто перемещаемся по пунктам) и выбираем Format Disk (причем делаем это лишь отпустив кнопку).

Открывается окно форматирования.

В пункте new Volume Name дайте имя диску, например DH0. И нажмите Quick Format, Format.

У нас теперь появился отформатированный диск. Зайдите на него, щелкнув мышкой и вы увидите чистое окно с симпатичной мусорной корзиной.

Кстати, переключение в полное окно и обратно в эмуляторе осуществляется нажатием клавиш Ctrl+F12.

Теперь настало время установить Workbench на свежеотформатированный жесткий диск DH0.

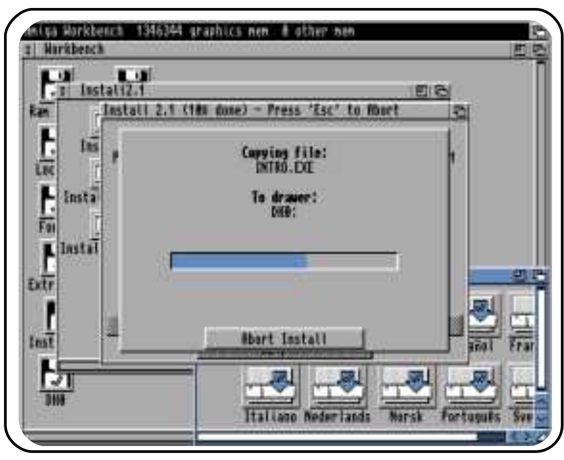
Заходим на дискетку INSTALL 2.1 в папку INSTALL 2.1. Здесь вы видим выбор языка на котором будет происходить инсталляция. Русского нет, поэтому выберем английский – English.

Инсталляция началась

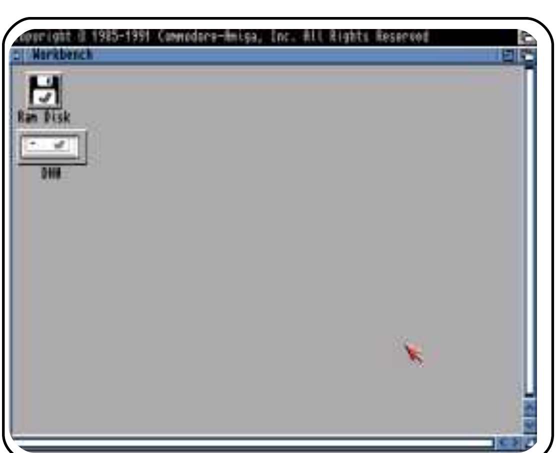
Появившееся окно предлагает выбрать уровень крутости пользователя между:

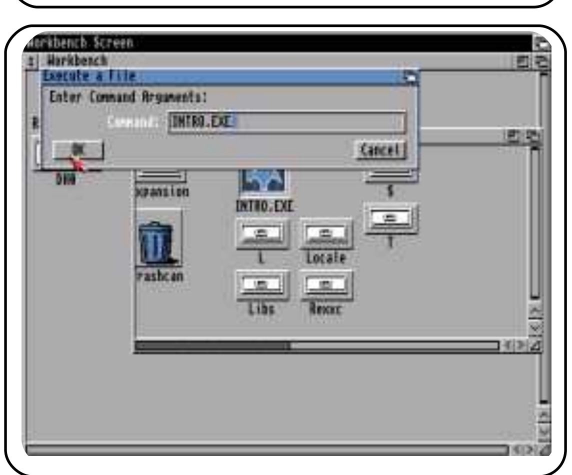
Novice user – новичок, все действия происходят автоматически, без участия человека.

Intermediate User – человек не впервые сталкивающийся с AMIGA. Ограниченный контроль за инсталляцией.









Expert User – на все этапы инсталляции может влиять.

Оставляем Novice User и жмем Proceed With Install. Далее идет уточнение, что действительно ли мы хотим проинсталироваться на DH0 (а вы думали эти вопросы придумала Microsoft?). Отвечаем Yes.

Инсталлятор просит вставить диск помеченный как WB.

Нажимаем End+F1 и выбираем диск WB.DMS.

Ждем. Инсталлятор сам определит, что нужный диск вставлен.

Пойдет копирование файлов. Потом появится список принтеров, которые могут работать с AMIGA (на самом деле работает любой принтер, лишь бы он был матричный и фирмы Epson (ха-ха) проверено на собственном опыте.) Жмем Proceed.

Относительно выбора языка, опять жмем Proceed. В дальнейшем мы всегда сможем легко русифицировать наш WB (об этом мы расскажем как нибудь в другой раз).

Снова инсталлятор просит диск INSTALL2.1, нажимаем End+F1 и выбираем диск INSTALL.DMS.

Еще немного ожидания и принимайте поздравления: вы установили WB 2.1!

Извлечем все диски из приводов. Проще всего это сделать нажав F12 и против всех дисков нажать EJECT.

Теперь нажимаем последний Proceed. Осталось только перегрузиться нажав L AMIGA + R AMIGA + Ctrl. Ах да, оба значка с изображением флажка и контрол!

А теперь зайдем на жесткий диск и запустим файл Intro.





В ЗАВАЛАХ РОМОВ



Название игры: «In the Hunt»
Manufactured: Irem
Год: 1993

Система: игровой автомат
CPU: V33 9MHz
V30 7,1 MHz
SOUND: YM2151 3,57 MHz
Irem GA20 3,57 MHz
Разрешение экрана: 320 x 240
Цветов: 2048



Если вы заскучали по хорошей стрелялки, где от вас требуется только давить на курок, а игры типа «Hunt for Red October» или «Tyrian» давно пройдены и пылятся где то в глубине шкафа – обратите внимание на игру «In The Hunt» созданную IREM. Она способна вас захватить с головой в пучину приключений в дальних странах. И к тому же это одна из самых красивых по графике игр.Управлять вам прийдется небольшой подводной лодкой. Начнется все в арктике где либо круша айсберги, либо уходя на глубину вы с первых же мгновений будете вынуждены пытаться остаться в живых, так как на вас накинутся несметные полчища враже-

Ну что же, настало время в очередной раз немного разгрести завалы ромов, ведь коллекция, в которой предстоит попутешествовать, содержит наборы игр с более 50 игровых приставок и домашних компьютеров. Надеюсь вы поняли в какой рубрике очутились. Сегодня мы ограничимся аркадными автоматами, но я постараюсь подготовить для вас ассорти из самых разнообразных жанров. Вы, возможно, впервые увидите замечательные игры, о существовании которых даже не подозревали. Так начнем...











ских подводных лодок (иной раз просто феноменальных размеров), вертолеты и самолеты, а так же мощные пушки вмонтированные в скалистую породу выпирающую со дна океана. Мины-ежи оставшиеся видимо еще со второй мировой войны так же норовят поцарапать вам днище. А БОССЫ в конце уровней просто ужасны. Игра изобилует разнообразной графикой и ситуациями, чего только стоит гигантский каменный бог пытающийся догнать вас и ползущий по рушащемуся амфитеатру – напомню – все происходит по большей части на дне океана. Игра имеет совершенно безумный темп и не даст вам скучать и минуты, а графика заслуживает самых лучших похвал!Раз уж затронули тему аркадных автоматов, то продолжим замечательным бет-ем-ап, что в переводе означает «ходилка-мочилка». Кто пройдя сто раз подряд все части «Street of Rage» или «Final Fight» пригорюнился решив, что больше приличных игр такого плана почти нет – то немедленно отправьте эти мысли в утиль. Игр такого плана и примерно такого же уровня великое множество, для завязки рассказа назову «Undercover Cops», «Arabian Magic», «64th. Street – A Detective Story».

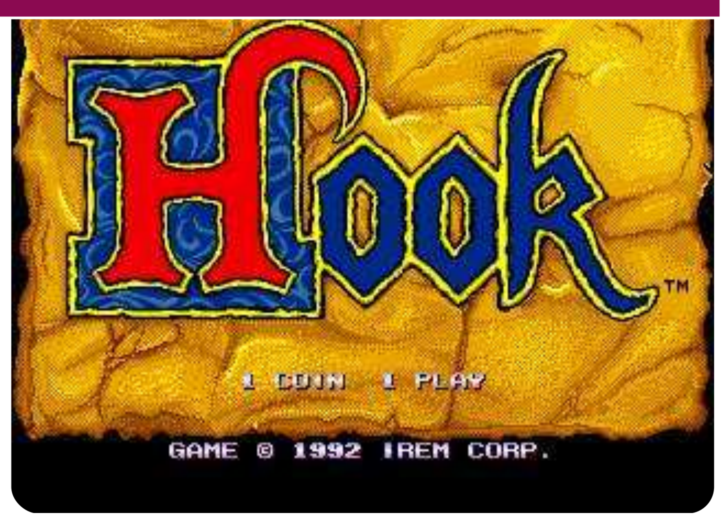




HOOK

Название игры: «Hook»
Manufactured: Irem
Год: 1992

Система: игровой автомат
CPU: V33 9MHz
V30 7,1 MHz
SOUND: YM2151 3,57 MHz
Irem GA20 3,57 MHz
Разрешение экрана: 320 x 240
Цветов: 2048



А речь ниже пойдет об игре «Hook» - прекрасный образец того, как надо правильно делать игры. Тематика сказочная и касается небезызвестного Питера Пена – мальчика попавшего на Остров Детей, где он сражался с пиратами во главе с капитаном Крюком.
Для начала, как в лучших представителях жанра – выбор из 5 (!) бойцов-детей, каждый со своими уникальными приемами и особенностями – это сам Питер Пен, главарь банды Руфио, беспризорник Эс с молотом в качестве оружия, вор-карманник Покетс и толстяк.
Серьезная заварушка начинается на пристани, где вам предстоит начать битву с пиратами, но... Зовите друзей, ведь в эту игру можно играть одновременно в четвером – ух и карусель получается! Геймплэй вели-



NINJA SPIRIT







колепен, все приемы удается провести без усилий, с первого раза – этому очень способствует отзывчивое управление. В целом, игра – образец того, как должны делаться игры. Но есть и небольшие минусы. Несмотря на то, что игра нарисована здорово и цвета радуют глаз, на анимации разработчики решили сэкономить. Она состоит из небольшого количества кадров, при том, что плавность самой игры никаких нареканий не вызывает – игра идет превосходно, без каких либо подергиваний или торможений. Это видимо единственный недостаток, а из достоинств стоит отметить прекрасных и здоровых БОССОВ. Играть





в игру весело и интересно, этому так же способствует превосходное музыкальное управление и многочисленные бонусы и интерактивные предметы помогающие в бою.

Для любителей игр с участием японских ниндзя, для все тех кто прошел все части Ninja Gaiden и не знает чем скоротать вечер я раскопал игру все от той же шедевроносной Irem - Ninja Spirit.







NINJA SPIRIT



Название игры: «Ninja Spirit»
Manufactured: Irem
Год: 1988

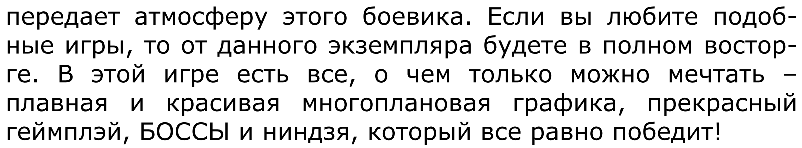
Система: игровой автомат
CPU: V30 8MHz
Z80 3,57 MHz
SOUND: YM2151 3,57 MHz
DAC
Разрешение экрана: 384 x 256
Цветов: 512

Игра поражает просто гигантскими скролируемыми экранами. Прыжки ниндзя совершают на много метров в высоту, используют самое разнообразное оружие и конечно они сами являются самым смертельным оружием из когда либо созданного. Восхитительная графика заставляет открыть рот. Задние планы в игре движутся отдельно от передних создавая объем. Очень красиво подобрана цветовая палитра игры. Движения спрайтов плавные. Сама игра представляет похождения ниндзя, который должен преодолеть множество уровней уничтожая врагов и гигантских БОССОВ. Музыкальное оформление замечательно и








передает атмосферу этого боевика. Если вы любите подобные игры, то от данного экземпляра будете в полном восторге. В этой игре есть все, о чем только можно мечтать – плавная и красивая многоплановая графика, прекрасный геймплэй, БОССЫ и ниндзя, который все равно победит!









УСТАНОВКА MACOS X



на IBM PC

Кто из нас не задумывался об альтернативных платформах. Где то там, в неведомых далях, люди пользовались Маками, Next-ами, BeBox-ами, Acorn Arhimedes-ами наконец. Применяли необычные подходы для выполнения задач, расхваливали продвинутый графический интерфейс. Только мы упорно сидели под MS DOS, MS WINDOWS и что самое странное, чувствовали себя вполне сухо и комфортно.
Но время шло и эти самые нестандартные, альтернативные платформы исчезали оставив после себя только настольгирующих, которые иной раз всплакнут вспомнив славные давние деньки, да скажут: «Да-а-а, было время», а чуть подумав, добавят: «Не то что нынешнее племя…»
Дошло до того, что последний оплот альтернативности пал под натиском IBM PC совместимых компьютеров. Теперь даже Макинтоши, вы представляете товарищи, имеют начинку обыкновенного PC. Матплата от Intel, процессор от Intel, да и все остальные компоненты до боли знакомы приверженцам ПК x86. Корпус конечно хорош, со встроенным монитором, но разве не видели мы красивых Barebone систем от MSI к примеру? И выходит, что последнее, из того что осталось, альтернативное – это сама MacOS – которая выглядит очень чистенько, опрятно, а в 10.4 к тому же появились очень красивые эффекты. Но и ее мы теперь можем без труда поставить на IBM PC совместимый компьютер. Да, что значит «можем»! Не только можем, но и поставим. И оценим. Нативной правда версии MacOS X мы пока не найдем, а вот настоящей Маковской не составит труда. Поможет нам в этом эмулятор Макинтошей основанных на G3/G4 процессорах - PearPC 0.4. В свое время утверждалось, что G3 на голову превосходит в быстродействии не только Pentium II, но и Pentium!!!.

Но начнем мы с конца, с результатов работы, а потом уж расскажем, как этого добились.
Машина для экспериментов имела следующие параметры:
AMD Athlon 64 3000+/768 Mb/120+160 Gb HDD Maxtor и WD/ 128 Mb ASUS GeForce 6600GT/ DVD-RW Toshibs 5472/ DVD Nec 5800a/ Sound int.
ОС: Windows 2000.

Запуск MacOS X 10.3. (10.4 под рукой небыло) на PC происходит относительно быстро. Он занимает около 1 минуты. На настоящем Маке (а точнее iMac G3 350 Mh 192 Mb/ 20 Gb) это занимает куда больше времени, примерно 2,5 минуты. Но ради справедливости хотелось бы добавить, что подобная машинка весьма слаба для MacOS X. С таким же успехом можно ставить Windows XP на Celeron 266 Mh с 64 Mb памяти и рассказывать, какое на вас произвело неизгладимое впечатление данное действо.
Но данная машинка в обзоре приведена не случайно. Не думаете же вы в конце концов, что наш эмулируемый Мак будет быстрее реальной 350 Mh легенды?
Впрочем посмотрим. Проблем с софтом у нас нет. Времени тоже, все выходные впереди.
Набрав в командной строке ppc.exe mac.conf мы запускаем эмулятор. И вот на экране появляется MacOS X 10.3, она же – «Пантера».
Сразу бросается в глаза очень приятно подобранный размер шрифта. Да и его начертания заслуживают лучшей оценки – не случайно же Стив Джобс прошел в свое время соответствующие курсы каллиграфии, что наложило на все создаваемое им определенный отпечаток. Сверху экрана полоска с командами, а внизу dock – панель с набором программ для быстрого запуска. На вновь открытом окошке можем удалить любой элемент, просто зацепим мышкой и вытащим за пределы окна – элемент взорвется превратившись в белое облачко. Сворачивание окна так же не лишено артистизма - окно словно джем в лапу, простите, джин в лампу, стекает в dock. При инсталляции приложений в



dock появляется подпрыгивающий жесткий диск, причем весьма и весьма плавно. Все окна отбрасывают тени, иконки при масштабировании не теряют резкости и не разваливаются на корявые пиксели. Не знаю используется ли это на иконках или такое потрясающее изображение было достигнуто обычными битмапами, но внутри MacOS крутится великолепный векторный движок.
Ну что же, нельзя сразу и однозначно сказать, что MacOS по внешнему виду превосходит Windows XP или Linux. Обе системы выглядят достаточно хорошо, но невероятная аккуратность чувствуется во всем на что падает наш взгляд в MacOS. Можно сразу отметить лучший подбор размера шрифта в MacOS X, значительно меньше настроек, соответственно более простое управление и больше графических эффектов.
Что же, к этому мы еще вернемся, а пока расскажем, как же запустить эмулятор и проинстал-

лировать саму MacOS.
Для начала из сети скачиваем эмулятор PearPC 0.4 и образ жесткого диска на 6Gb. Образ диска в сжатом виде имеет размер в несколько десятков килобайт.
Так же позаботьтесь об установочных дисках с MacOS X – их всего 3 (для MacOS X 10.3). Вполне достаточно только первого. На втором диске содержатся драйвера для принтеров, а на третьем система X для запуска линуксовых/фрибисидишных программ.
Создадим директорию и распакуем в нее эмулятор и образ жесткого диска.



Файл ppccfg.example является конфигурационным файлом, давайте переименуем его в более понятный на слух – mac.conf
Образ, который после распаковки стал занимать 6 Gb переименуем в 6GB.img.
Забегая вперед, скажу, что ранее неоднократно читал, что для запуска эмулятора PearPC потребуется пляска с бубном и тд, но НИКАКИХ сложностей я не встретил в процессе работы с эмулятором. Видимо авторы данных постов просто мало знакомы с эмуляторами.
Для начала необходимо отредактировать файл конфигурации виртуального Макинтоша.
Открываем mac.conf в Wordpade.
Оставляем следующие строчки:

```
ppc_start_resolution = "1024x768x32"
ppc_start_full_screen = 1
redraw_interval_msec = 10

key_compose_dialog = "F11"
key_change_cd_0 = "F10"
key_toggle_mouse_grab = "F12"
key_toggle_full_screen = "Alt+Return"

prom_bootmethod = "select"
prom_env_machargs = "-v"
prom_driver_graphic = "video.x"
cpu_pvr = 0x00088302
memory_size=0x18000000
pci_ide0_master_installed = 1
pci_ide0_master_image = "6gb.img"
pci_ide0_master_type = "hd"

pci_ide0_slave_installed = 1
pci_ide0_slave_image = "X1.iso"
pci_ide0_slave_type = "cdrom"

pci_3c90x_installed = 0
pci_3c90x_mac = "de:ad:ca:fe:12:34"

pci_rtl8139_installed = 0
pci_rtl8139_mac = "de:ad:ca:fe:12:35"

pci_usb_installed = 1
nvram_file = "nvram"
```

А теперь рассмотрим подробнее каждый пункт.
ppc_start_resolution = "1024x768x32"
Этой строчкой выбирается разрешение экрана. Можно так же поставить 720x480, 800x600 и тд. Но лучше всего MacOS выглядит в разрешении1024x768 и выше.

ppc_start_full_screen = 1
Этой строчкой дается команда, что отбражать MacOS в полном окне, для оконного режима установите переменную в 0.

redraw_interval_msec = 10
Этот параметр может принимать значение от 10 до 500, но чем выще значение, тем медленнее будет работать ваш виртуальный Макинтош.

key_compose_dialog = "F11"
key_change_cd_0 = "F10"
key_toggle_mouse_grab = "F12"
key_toggle_full_screen = "Alt+Return"

Здесь все наглядно – F11 включает режим показа всех окон, подобной программкой я давно пользуюсь под ALT LINUX, Alt+ENTER – переход в полный экран и тд.

prom_bootmethod = "select"
Может быть значение select, auto и force.
Select – при запуске эмулятор спрашивает откуда грузится.
auto – грузится с первого найденного загрузочного устройства – обычно это получается CD-ROM (точнее подмонтированный iso-образ).
Force – грузится с указанного вами девайса.

prom_env_machargs = "-v"
Этот параметр разгадан небыл, но автор эмулятора утверждает, что надо установить ему такое значение.

prom_driver_graphic = "video.x"
Переменная подгружает графический модуль

cpu_pvr = 0x00088302
Эта переменная отвечает за тип эмулируемого процессора и может иметь следующие значения:
0x00088302 (процессор G3)
0x000c0201 (процессор G4)



memory_size=0x18000000
В данном случае у нас выбрано 384 Мб оперативной памяти.

pci_ide0_master_installed = 1
pci_ide0_master_image = "6gb.img"
pci_ide0_master_type = "hd"

Расшифровывается так:
Первое устройство на IDE master есть, это образ жесткого диска "6gb.img", тип "hd".

pci_ide0_slave_installed = 1
pci_ide0_slave_image = "X1.iso"
pci_ide0_slave_type = "cdrom"

Второе устройство весит слэйвом, это образ CD-диска "X1.iso", тип "cdrom".

pci_3c90x_installed = 0
pci_3c90x_mac = "de:ad:ca:fe:12:34"

pci_rtl8139_installed = 0
pci_rtl8139_mac = "de:ad:ca:fe:12:35"

pci_usb_installed = 1
nvram_file = "nvram"

Эти параметры сообщают о эмуляции сети, USB и тд.

Сделаем iso-образ первого установочного диска с MacOS X, например программой Alcohol 120% или Nero.
Назовем образ “X1.iso”.
Запускаем эмулятор:

Ppc mac.conf

В появившемся окне видим, что эмулятор обнаружил iso-образ и принимает его за CD-ROM.
Тут же есть выбор с чего начать загрузку. Если CD-ROM стоит под цифрой 1 – жмем 1 на клавиатуре и ENTER. Если 2 – жмем 2 и ENTER.
Появится блестящее яблоко, которое исчезнет уступив экран черным надписям. На реальном Маке этих надписей не увидишь. Но вот наконец и запустился инсталлер. Мы в приятном графическом окружении. Для начала надо инициализировать диск. Поэтому щелкаем на надпись Installer и выбираем из появившегося меню – Open Disk Utility.
В правом окошке видим изображение жесткого диска – выделяем его щелчком и выбираем вкладку Partition. В ней создаем раздел с файловой системой Mac OS Extended и выполняем команду erase.
Для внимательных – вы могли заметить, что можно так же выбрать Unix FS. Это знакомая по ОС FreeBSD – UFS. В эмуляторе на нее установить не получится, а вот на реальном Макинтоше – запросто.
Ну что же, закрываем Disk Utility щелкнув на красный крестик в кружечке.
Снова мы в инсталлере.
Соглашаемся со всеми лицензиями и в разделе SELECT DESTINATION (КУДА СТАВИТЬ) видим изображение нашего жесткого диска – щелкаем на нем.
В следующем пункте видим – CUSTOMIZE. Здесь можно выбрать какие компоненты установить, а какие не нужны. Ну к чему вам к примеру азиатские языки?
Далее идет установка. Причем весьма неспешно – можно и умыться, и побриться и в кино сходить.
Вроде дождались завершения. Просит вставить второй диск. Выбираем отмену и STOP INSTALLER.
Отвечаем на возникающие вопросы.
Вводим имя пользователя. Так же можно ввести пароль, но я бы не советовал, так как MacOS тогда будет постоянно вас мучить его вводом при инсталляции любых программ.
Вот мы и добрались до REGISTRATION INFORMATION.
Заполните все поля отмеченные красными стрелками произвольным текстом, кроме полей STATE, ZIP CODE, AREA CODE и PHONE NUMBER.
Для этих полей установите следующие значения:
STATE - AK
ZIP CODE - 12345
AREA CODE - 290
PHONE NUMBER. – 2454789

Все. Ехидно улыбаемся надписи о том, что ваш APPLE-компьютер готов к работе.
Вот мы и в MacOS.
Инсталлируйте маковские приложения дабы их поюзать.
Как подключить другой образ думаю многие уже догадались. В файле mac.conf изменяем строчку pci_ide0_slave_image = "X1.iso" на pci_ide0_slave_image = "soft.iso"
Ну и разумеется делаем образ этого самого диска программой Alcohol 120%. Образы должны лежать в той же директории, где и эмулятор.
Только пожалуйста не ждите скорости и плавности работы реального Мака. Здесь как в музее, можно побродить по красивой выставке, но врятли вы станете использовать MacOS через эмулятор в повседневной жизни, на реальном iMac G3 350 Mh все работает значительно плавнее и быстрее.

БЕЗУМНЫЙ ПРОФЕССОР:
Как обычно, после обеда, я сидел в тени колючих кактусов на берегу мирового океана интернет и покуривал морскую трубку. В углу тихо жужжала эмуляторная машина выискивая координаты новых островов с ромами и другими занимательными вещами. На горизонте время от времени проплывали пиратские суда лениво постреливая из корабельных орудий. И вот когда я подумал, что ничего увлекательного сегодня уже не случится вдруг о стекло монитора звонко ударилась бутылка зеленого стекла. "Ром?- подумал я и схватив сосуд запрокинул его над раскрытой пастью. Но ни капли этого замечательного напитка, ни даже самого завалящегося байтика от приличного рома не вытекло из него - только засохшие листья свернутые в трубочку.
- Но позвольте! - воскликнул я внезапно прозрев и схватившись за свою густую бороду. - это же послание!
Развернув один из пальмовых листов я начал читать письмо:
"Мой корабль потерпел крушение в районе бермудского треугольника. Я должен был доставить бесценные сведения в руки читателей, но миссия провалилась. Гигантский айсберг спама вынырнувший не известно откуда потопил корабль. Я чудом уцелел на необитаемом острове, где нет даже приличного сервиса. Последняя моя надежда - запечатать уникальные сведения в последнюю, уже пустую бутылку от рома и бросить ее в океан в надежде, что она попадет в сети EMULATORS MACHINE".
Далее следовали координаты необитаемого острова и имя отважного капитана – Klon. К сожалению вода намочила координаты и разобрать их оказалось невозможно. Я решил, что немедленно отправлюсь на поиски капитана в зловещем Бермудском Треугольнике. А пока корабль EMULATORS MACHINE бороздит просторы мирового океана, чтобы читатели не скучали я так же дам прочитать те самые таинственные документы, что попали мне в руки от Капитана Klon-а.





Kunio Kun Story 2 (Кулаки и любовь)
Собственно, это то пиратское название, что я видел на картридже с другими 4 играми про товарища Кунио. На самом деле оригинальное название звучит так: Downtown Special - Kunio Kun no Jidaigeki Dayo Zenin Shuugou. Эта jRPG вышла в мир тогда, когда славная ДЕНДИ только набирала обороты, а счастливые владельцы консолей резались до упора в марио и танчики. Избранные же видали уже тогда первую Финалку. Но речь не об этом. Сие игра мирно затерялась среди остальных, а тех, кто её и видел, отпугивали непонятные иероглифы =) А теперь редко кто догадывается о её существовании.

Разработчик: Technos
Идея: отстаиваем свои права и чувства.
История же такова.
Кунио и Тсу спешат в деревню на помощь некоему мастеру Бунзо. На входе в дом стоит юная красавица Окото. Она-то и станет смыслом всей этой истории. Стоило Кунио поговорить с ней, как из дома вылетает Асаджи и приглашает их в дом, при этом обозвав Кунио идиотом. Вот те на!
В доме происходит сценка, где мы узнаём о том, что Бунзо отравил некий Тора. Панацейю (а по ихнему Канпоу) и предстоит нам найти. И по пути узнать, кто же стоял за всем этим.

Раскопаем внутренности
Поле боя нам откроется сразу. Что это значит? А то, что битвы сделаны в режиме АБС. И довольно затягивающе. Стоит только полчасика помутузить ваших вражин, и уже невозможно оторваться от игры. Управление подобрано подобающе, а в списке суперударов фигурируют 26 оных! Реализация их довольно непривычная - под каждый суперудар задействована своя комбинация; некоторые выполняются нажатием одной кнопки, а некоторые настолько сложны, что порой кажется, что супера и вовсе нет.
Система развития вообще неоднозначна. Герой развивает навыки не только в драке, но и в близлежащих магазинах и тренировочных залах. Деньги естественно тырятся из врагов. То есть напрашивается единственный путь развития - мочить всех и вся. Но и тут есть своя прелесть. До босса на бой выйдут 10 рядовых вражин, однако самого босса можно избежать, благодаря чему можно начать избивать рядовых заново. Возвращаясь к развитию, упомяну и здесь свою прелесть. Теперь МЫ САМИ ВЫБИРАЕМ как должен развиваться персонаж. Такого я не встречал ни в одной РПГ. Существует стандартный показатель в 100%, который и расходуется на ставку по тому

или иному навыку. В конце развития навыка персонаж получает суперудар, соответствующий этому навыку. То есть, если Вы ставили на развитие удара предметами, то по окончании развития получаем супер, связанный с ударом предметами.
Однако и это ещё не всё. В игре присутствует так называемый фактор привыкания. Если персонаж очень часто использует один удар, то велика вероятность, что удар станет очень мощным.
О системе жизней опять ничего однзначного, ибо представлена она здесь крайне нестандартно, но и в тоже время интересно, - в виде прямоугольничков и квадратов. Прямоугольнички расходуются при прямых ударах вплоть до нулевого значения. Когда персонажа свалят на землю с нулевым запасом, в дело вступают квадратики. Число квадратиков считается, делится пополам и первая их часть выставляется в прямоугольнички, а вторая остаётся. Нулевое значение прямоугольничков и квадратов означают смерть, а та в свою очередь - возврат к дому Бунзо и потеря денег наполовину.



В долине водопадов. Красиво, правда?



Пейзаж Востока... Только враги мешают!

С кем и по чему бродим?
Естественно, Кунио не один отправляется в столь опасное путешествие. Вместе с ним пойдёт один из одиннадцати друзей. Первоначально доступен лишь Тсуу. Но позже в команду придут более сильные и более опытные товарищи, включая и самого Бунзо. Недавние враги тоже могут обернуться преданными друзьями, если им помочь в трудный момент (а-ля, в момент убития =)).
Но и сотоварищи могут обернуться врагами, если сидят без дела. Некоторые товарищи могут покинуть команду. Нередко что и могут присоединится прямо во время боя, когда напарник умер.
И всё подкреплено сюжетной канвой. Довольно неожиданно.
А вот побывать Кунио придётся в деревнях под Фудзиямой, в загадочной пустыне, на подножии вулкана, в долине водопадов и даже на холодном севере. Ландшафт разнообразен, и разделяется на локации. И что самое интересное - сохранена толика прелести самой локации. Ну например, река водопада будет уносить Кунио вдаль, песок будет серьёзно тормозить бег, лава будет отбирать жизни, а по льду естественно очень хорошо скользить. Все эти прелести в вашем распоряжении. Умение их оборачивать против врага сделает Вас непревзойдённым мастером схваток с врагами.

Пара слов о вердикте
Оценки игре я выносить не буду, поскольку каждую из них можно будет оспорить.
Сложность игры очень сильно варьируется в зависимости от настроек. Иной раз игру можно пройти за полчасика, иной - в течение дня. Всё зависит от врагов и от настроек их характеристик и также стиля поведения. Поверьте: всё это Вы можете выставить сами! Ну разве не прелесть?
О графике я умолчу, поскольку на неё хоть и ушли все ресурсы приставки и картриджа, но всё же это 8 бит. И сравнивать её в данном случае будет просто нелогично.
Сюжетная канва хоть и очень тщательно проработана, но скрывается за непонятными иероглифами. Я смог лишь достать полный перевод игры на английском, но даже перевод не прояснил мне некоторых моментов.

Послебитвие
Что хотел здесь бы сказать? Прежде всего то, что такой жанр РПГ-конструктора незаслуженно забыт. Более нигде я не видел таких тонких настроек навыков персонажа и врагов, ландшафта и особенностей игры. На ум конечно приходит Фаллаут, но там сделана ставка на самого игрока. На то, что игрок сам выберет нужный ему стиль игры. Но всё же это не то.

Самая лучшая концовка. Окото целует Кунио.



Наперёд вечности

Phantasy Star
Иногда так хочется заглянуть в прошлое и опробовать первопроходцев жанра РПГ. Недавно некие умельцы постарались и выпустили в свет целую коллекцию на GBA - Phantasy Star Collection, куда входят 3 части этой саги от Сеги. О 2,3 и великолепной 4 частях мы поговорим в следующих номерах Мира Мейкера, ну а пока исследуем самую старенькую из них - вышедшую в 1988 году Phantasy Star 1.

Разработчик: Sega
Платформа: SMS(Sega Master System), Sega MegaDrive, GBA
Идея: вместе с 4 героями идём спасать Алго от Тёмной Силы.

Тёмное начало

Красный закат обагрил гранит белых плит главной площади Каминита. На этих самых плитах лежал юноша, истекающий кровью. Над ним стояли бездушные стражи порядка, и поэтому никто из прохожих даже не осмеливался подойти к лежащему. Из толпы прохожих к нему подбежала небольшая фигурка, незаметная для страж. Глаза юноши немного приоткрылись, и он запёкшимися губами произнёс: "Алиса... ЛаШик разрушает наш мир... Мне не удалось разгадать его планы... Но я слышал о воине... воине великой силы... Он сможет остановить ЛаШика... Найди Тайрона... Он поможет в поисках...". Голова юноши наклонилась в сторону, из уголков рта стекла маленькая струйка крови. Он уже не услышал ответ девушки. Отцепив меч с пояса умершего, девушка поспешила скрыться в толпе. Охранники даже не шевельнулись - мародёрство дело привычное для разрушенного хаосом города. А останки утром уберёт мусорщик.





Что мы кушаем

Такова предыстория самой первой РПГ из серии Phantasy Star. Что радует, так это то, что частички сего сценария перекочуют и в другие серии игры. Ну а пока рассмотрим особенности этой РПГ.
Первое, что бросается в глаза, это то, что сохранялка работает везде. Сей факт кажется немного странным для тех, кто привык пользоваться стейтами в эмуляторах. Однако ж мы не читеры =) Второе, что сразу бросается в глаза, так это боевая система. БС построена несколько необычно. Монстры нападают лишь одним видом, но число нападающих достигает 8. HP монстров показывают, что несомненно облегчает тактику боя. Из тех формул, что мне удалось достать на сайте фанатов, становится также ясным то, что в БС приплетены все параметры (одно плохо - их мало). Но несколько нестандартно. Например, в качестве случайного множителя атаки выступает номер монстра. А вот защита варьируется в зависимости от разности показателей атаки и защиты. Интересно, не правда ли? С некоторыми монстрами можно даже и поговорить, однако понять их язык зачастую довольно сложно, но если вам это удастся, монстры отойдут, даровав вам какой-нибудь предмет. Довольно необычный подход, который игнорируется современными РПГ-мейкеровцами. За показатель побега отвечает параметр Защита. Хотя в принципе, что можно было ожидать от игры того года =)
Касаемо переводов, то тут царит полная неразбериха. Лицензионная Штатская версия лишь усугубила сценарий, исковеркав имена главных героев и вырезав некоторые события. Например, Тайрон почему-то получил громкое имя Один (Справка: это Бог Войны из скандинавской мифологии. Также является хозяином вальгаллы. Другое имя - Вотан.), а Лутц получил навесок Ной (при чём тут это Библейское имя - понять трудно). Касаемо событий, были порезаны некоторые заставки, а также изменены некоторые разговоры. Плюс были изменены даты рождения героев, что в будущих частях вызовет путаницу. Но вот англоязычные переводы фанатов откровенно радуют, ибо они соответствуют правильному переводу с японского, и при этом нисколечка не изменяя сценарную линию. Прелестная загадка получается, лицензионщина похабнее пиратской =)
Я постараюсь придерживаться оригинальной версии,

но переведённой фанатами, дабы избежать путаницы в дальнейшем.



История повествуется в специальных диалогах.

История Алго

Когда в Системе Алго произошёл взрыв сверхновой, появились три планеты (не буду особо попрекать, но это неправда! В 4 части нам более подробно обьяснят почему.): Мотавия (первая к Солнцу и как следствие планета с обширными пустынями), Парма (вторая от Солнца, наиболее приближённая к нашим земляным условиям планета) и Дезолис (третья планета, наиболее холодная). И в результате чудной эволюции, на всех планетах зародилась жизнь. Удивительная схожесть Пармы с Землёй привёл и к схожести истории парманианцев с нашей. Но только вот эпоха феодализма завершилась намного лучшим и столь недостижимым для нас способом - нашёлся великий полководец и мудрый стратег, который обьединил разрозненные племена под своей властью и добился единства на планете. Его звали Уэйц Лэндейл. Он положил начало новой эпохи жизни



Так выглядит внутреннее убранство городов. Мило, не правда ли?

парманианцев, именно с этой даты и началось летоисчисление. Мирная жизнь планеты позволила достичь небывалых высот технологий - уже в 182 году После Уэйца (AW) первый межпланетный корабль достиг Мотавии, а в 213 AW - и третьей планеты покрытого вечным льдом Дезолиса. Благодаря торговым отношениям и приязни тамошних народов, планеты стали общедоступны, навсегда избавив парманианцев от проблемы перенасления крохотной Пармы.

Многое изменилось в 385 AW, когда умирает король Аурес Лэндейл, не оставив даже наследников (Это неправда, и скоро мы узнаем почему!). Трон занимает первый министр и правая рука короля - Рэйпард ЛаШик. Поначалу в течение 14 лет, ЛаШик правил так же мудро. Но по истечение 14 лет, всё изменилось в худшую сторону. Порядки ужесточились, войска полиции сменились бездушными роботами, из глубин планеты вылезли монстры (они-то вылезли по другой причине - скоро мы узнаем почему!). Появлялись восставшие против режима ЛаШика, но жестокое и кровавое подавление мятежей окончательно заклеймили ЛаШика как кровавого диктатора.



Жадность

Поговорим о прочих интересных ходах РПГ.

Довольно неоднозначные реакции вызывает медицина. Они, буржуи, заставляют платить за каждый HP. Радует, что восстанавливать героев можно по отдельности. Однако радости продолжаются ибо владельцы магии врачевания могут претендовать на скидку в 100%! Почивающего загробный мир героя можно восстановить в церкви. Церковь ещё и является пунктом телепорта - кастуя одну из магий перемещений, герои переносятся в последнепосещённую церковь. Из магазинчиков продать добро можно лишь только в секонд-хэнде. Остальные либо отказываются брать товар, либо жадные по своей натуре =) Рассматривая небогатый арсенал оружия, стоит выделить подкласс ружей ибо они наносят фиксированные повреждения вне зависимости от характеристик врага и бьют сразу по всем врагам на экране. Из недостатков экипировки - она никогда не АНэкипируется. Достаточно серьёзная оплошность ибо тогда про мощность оружия сказать бывает трудно, приходится ориентироваться на его цену.

Дальнейшие события я описывать не буду, иначе испорчу всё впечатление от игры =) Упомяну лишь несколько моментов и собственно сам захватывающий и неоконченный конец...

Неоконченный конец

.. Когда герои обьединились и готовы были набить морду ЛаШику за развал Пармы, внезапно обнаруживается, что ЛаШика уже 14 лет никто не видел! Сей гнусный факт обьясняется тем, что он прячется в своём невидимом замке где-то на Парме. Помочь обнаружить замок может лишь таинственный артефакт Дезолиса - Призма, сложный кристалл позволяющий видеть скрытые предме-

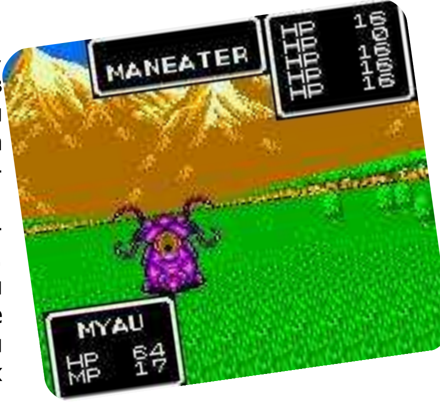


Воюем против глаз. Обратите внимание на бэкграунды.



Мочим самого крутого монстра игры.

ты и обьекты. Пролетели бы герои, при возвращении немного отклонив маршрут в сторону Мотавии, они бы стали свидетелями ещё одного секрета Призмы... Но... Об этом нам лишь поведает 4 часть.



Интерес также другой представляет артефакт Дезолиса - Священный огонь. Они зажигают его во время затмения происходящего на Дезолисе каждые 100 лет. Сей артефакт встретится нам как в 4 части, так и в других побочных играх серии!

..Сама же победа над ЛаШиком ничего не изменила. Из тёмных уголков планеты по прежнему валили монстры. Где же прячется то Великое Зло? Окажется, что совсем неблизко. На Мотавии! Лишь когда герои пробьются сквозь толпу приспешников Зла, их встретит само Зло. Е-хе-хе, названное-то как - Dark Phallus. Хотя и на том спасибо америкосам =) А вот в оригинале его звали Dark Force, как собственно и называют его все последующие части!
После долгой и утомительной битвы со Злом, нам немного приоткроется тайна Зла. Именно оно стремилось захватить власть над всеми трёмя планетами, породив бесчисленное множество монстров. Откроется также и тайна Алисы - она является прямым потомком династии Лэндейлов! Начальник космопорта просто был хорошим другом её отца Ауреса...
Но что случилось далее, мы узнаем в следующем номере. А пока вернёмся к победителям Зла.
Густая пелена Зла рассеялась, разметая частички по всей Алго. Герои застыли в ожидании продолжения битвы, потом расслабились. Кроме Лутца. Маг всё ещё шептал заклинание. Наконец, он открыл глаза и...
Что же прошептал Лутц? Узнаете в следующем номере!

Вердикт
Не выносился по причинам старости игры.

ОБЗОР ПЛАТФОРМА - MegaDrive - Shadow Run - автор - KLON



Речь пойдёт об одной из самых старых РПГ, которую к тому же умудрились портировать на Мегадрайв. Своими корнями сия игра уходит далеко в эпоху Амига и IBM, причём увидела она свет именно на Амиге в 1989 году. Интересно, но достать сию редкость не то чтобы трудно, а практически невозможно (это во мне голос старого эмуляторщика =)). На старых трёшках эту вещь я видел и даже соизволил поиграть. От сеговской версии она мало чем отличается...

Разработчик: Fasa
Платформа: Sega MegaDrive
Идея: эльфы, орки, гномы и прочая богема теперь в стиле киберпанк.

Развал социума
А история в принципе проста и ненавязчива. Ваш брат Майкл получил некое задание и отправился со своей командой. В ходе выполнения их всех перебили как слепых щенят. Вас зовут Джошуа, и Вы решаетесь выяснить, кто стоит за смертью брата и незамедлитель-

но отправляетесь в Сиэтл.
И вот уже на пороге игры начинаются выкрутасы. Заходим в гостиницу и видим перед собой 3 разных варианта вопроса. А, так это ж Фаляут - скажете Вы. Ну не совсем... В отличие от последнего, здесь разговорами персон не разозлишь.
А теперь кратенько о мире, в котором живёт Джошуа. В нём обитают кроме людей ещё и орки, эльфы, гномы, тролли и киборги. Разношёрстная компания, не так ли? Но все они имеют такие же права, как и люди. С одной стороны эт конечно радует, но с другой... В общем, не будем наговаривать.
Социальная структура общества напоминает скрещенные времена чикагской мафии и последствия пост-модернизма. Есть крутые группы (раньше их называли семьями), которые естественно дерутся за хрен знает что, ибо города напоминают больше помойки, а то и просто завалены блокадными мешками с песком(?). Однако ж воюют и ничего. Усмирять их могут только агенты из местной полиции под скромным названием Одинокие Звёзды. То ли общество развалилось, то ли бюрократия у всех в крови, но Одинокие Звёзды с превеликим удовольствием принимают на лапу или отстреливают случайных прохожих. В общем, беспредельничают, но в законе.



Джошуа призадумался...

На улице царит хаос, отчасти тому виной Вы. Или ваши помощники. Ими могут быть кто угодно. Мелкие тролли-шаманы из ближайшей мусорки, элитные солдаты и киборги, эльфы-хакеры или эльфы-чародеи. Магия - основной боевой конёк данной игры, ибо способна возрождать не слишком умерших товарищей и сжигать врагов до пепла. Но эссенции магии противостоит кибернетизация. Попросту говоря, имплантанты. Различные инфракрасные галаз, увеличители мускул, подкожная броня и прочее.
Присутствуют и местные папы, которые любят называть себя Мр. Джонсами (Интересно, а почему Джонсоны? Чем им Смиты не понравились?) и выдавать задания: Пойди ТУДА не знай куда, принеси ТО не знаю что, причём это ТО сюда не подходит. Серьёзно. Они довольно чётко формулируют свои задания и обычно просят:
- сопроводить клиента из одного здания в другое
- отнести свёрток (- Папа, а что в свёртке? Пирожки? - Да, сынок. Мол попробуй пирожки, теща испекла. Да попробуй, не отравлены =))
- устроить маленький терракт
- вызволить работягу из лап какой нить компании.
- замокрить конкурентов или нежить
- вырвать с корнями пакет Джонсона из лап шантажистов
- задание в Матрице



На просторах Матрицы. Атакуем ЦПУ фирмы Ацтекнолоджи.



Это местный Мр. Джонсон. Выполняем его требования и получаем нуе-

Матрица местного масштаба
И вот настала пора обьяснить последнее. Матрица. Это компьютерный мир наподобие Интернета, только безо всяких там диалапов =) Никаких сайтов там нет (ну по крайней мере мы не увидим точно), зато есть серваки разных фирм. Любая мало-мальски прибыльная конторка, будь то группа спецов по продаже туалетной бумаги, стремится открыть в Матрице свой сервак. Видимо, чтоб клиенты подваливали. И всё бы ничего, да только развелось хакеров. Они-то и портят иногда фирмам некоторые файлы, узлы сетей и главные компьютеры. На что те отвечают довольно масштабными облавами и рейдами в самой Матрице и за её пределами. А те в свою очередь отвечают более жестокими выкрутасами. Ну и в общем так далее.
А как же они залезают в Матрицу? Теперь больше не существует громоздких системных блоков и прочей гадости. Роль процессора выполняет мозг хакера. Вы не ослышались - именно мозг. Они напрямую втыкают в свою башку штекер дэка. Дэк - это машинная основа



компа. Проще - всё кроме процессора. Это изящно исполненная клава с ультрамелким жёстким (ну где это видано, чтобы на жёстком помещалось только 5 файлов вне зависимости от его ёмкости?!), ба-а-альшим обьёмом РАМы и наборчиком чипов, отвечающих за Персону хакера в Матрице. Роль же монитора выполняют сами глаза хакера. Но вот чтобы войти в Матрицу, потребуется зайти в ближайший таксофон и набрать x-значный номер сети.



Профессионалы в битве.
Осторожно, возможны потери жизней.

Пуаро корпорации Фаса
Однако где же манеры? Обрываюсь на самом интересном. А как же смерть брата? Вот с ней нам и предстоит носиться всю игру. Мы познаем настоящую дружбу разнорассовых существ (О! Как звучит то!), отьявленное мужество, низменные предательство и лесть, а также и хладнокровие в бесчисленных схватках с врагами. Причём расследовать мы будем, исходя из личных вещей Майкла, которые выведут Вас на его знакомую и его девушку, которая в свою очередь расскажет про последнее задание Майкла и... Впрочем, что-то я разошёлся. Щас понарасскажу, а потом играть не захотите. Нет, так не пойдёт. Расскажу вкратце. В самом конце окажется, что Вашего брата подставил (или убил?) некий Тон, злобный Сетх из Египта. Он также развернул масштабное сотрудничество с Ренраку. Но внезапно главу охраны Ренраку увольняют и тот напивается вдрызг в баре, где его позже находим мы. Далее пойдёт такая раскрутка фактов, что даже Андрей Кивинов позавидовал бы.

Поводя итоги под жирной чертой
Настоятельно советую поиграть. Ни одна РПГ так не сможет поразить Вас настолько, как Shadow Run. Нестандартный взгляд на простые вещи придают игре только ей свойственный шарм и геймплей.

ОБЗОР ПЛАТФОРМА - SNES - Bishoujo Senshi Sailor Moon - Another Story - автор - KLON

Senshi Sailor Moon - Another Story
Честное слово, они сами меня затащили! =)
Щас посыпятся тухлые помидоры. Фуу... А вот между прочим игра очень даже ничего. И кстати очень красиво выполнена. Единственный минус - игра на японском =(Однако счастливым обладателям компьютера предоставится возможность поиграть в аглофицированную версию. Если захотят. Потому как о сих сеншах в России сложилось не очень хорошее мнение.

Разработчик: Bandai, Toei Animation
Платформа: SNES
Идея: Все предыдущие враги возвращаются! Размышления над философией времени.

Малое предисловие
Ну не ожидал я от родителей воина в матроске такой приятной игрушки! Насколько мне не изменяет память, другие игры про них же были выполнены в стиле Бей-Их-Всех и притом отвратно. Просмотрев же этот ром, я подивился большой писанине на японском и узрел РПГ-подобное меню. Сердце ёкнуло. И стал накапывать информацию о переводе для этой игры. Нашёл. И вот поэтому хочу и описать.

Назад в прошлое
История немного запутана и перемежается всё время с врагами из предыдущих частей. И всюду эти надоедливые куклы =) Ходят и ходят, даже не убить их. Ну ничего, в конце расквитаемся с ними по полной! О чём это мы? Ах, да... История. Кажись опять что-то случилось в Хрустальном Токио. К Земле с каждой секундой приближается новое Зло. В виде метеора. Однако ж, Злу может противостоять лишь Гинзошу - Серебряный Кристалл. Зло порождает Зло и отправляет в прошлое, где кристалл наиболее уязвим. По иронии судьбы, служителями Зла становятся пятеро жителей Хрустального Токио. Куклы =)
Сенши ничего не подозревая находят опасности в своём городе на свои головы. А позже удивляются, мол, били мы раньше этих монстров. Ну и понеслось-поехало. Младший Хранитель

Обратите внимание на последнюю часть послания капитана Klon-а, найденную в бутылке - именно она достойна самого большого удивления. Рассказ пойдет о Sailor Moon. Все виденное ранее на эту тематику лично для меня оставляло совершенно отвратное мнение, но игра о которой вы прочитаете ниже совершенно не похожа на все виденное ранее. Начнем с того, что с первого раза в гигантской коллекции EMULATORS MACHINE этого рома найти не удалось... Заинтригованы - тогда читайте и будте осторожны - мы приближаемся к таинственной зоне Бермудского Треугольника, где бесследно исчезают корабли и ... Читатели...



Времени ведает о том, что Судьбе всех угрожает изменение последней. Иначе говоря, ты не ты, а тень развития твоего. Спасибочки огромное. Ещё не хватало нам узнать, что мы марионетки.
Начало многообещающее, верно? Но вот развитие сценария вообще не поддаётся НОРМАЛЬНОЙ логике, как это бывает в других РПГ. Скажите мне, где это видано, чтобы мы подрались с монстрами на одной территории, а потом РАЗ и мы тут же, но в другом времени. В общем голова трещит от таких путешествий. Слава Богу, что философия осталось той же, какую нам вдалбливают со школьной скамьи. Мол, будущее в твоих руках, в твоих поступках. Обидно только, что некоторые события взаимосвязаны, и если нарушим баланс, то не то чтобы умрём на месте, а выяснится, что нас не существует. Мы тени. Духи. Никто. Вспоминается классика "Назад в будущее-3". Надеюсь помните тамошнего Клинта Иствуда? Вот именно то же царит и здесь. Бардак. Спасаем себя ради себя, но мы не мы, а всего лишь другие. Тьфу, блин.

Замочи их всех
Отрывает от этой постоянной мозгодробиловки бесчисленные битвы с врагами. Слабыми. Обычно пару пинков, и враг линяет. Радует лишь огромная и видимо очень тщательно продуманная система спешлов. О ней можно говорить часами, но придётся обойтись парой пар строк, а то главред по ушам отвесит =) Сенши имеют от 2 до 10 своих спешлов на одну инкарнацию. Спешлы ещё можно связывать в цепочку. Мило. Пришёл, увидел, победил, подождал немного, спешл изменил, пришёл, увидел, разгромил. Однако если учесть, что всего 10 сеншей, то получается, что комбинаций по крайней мере 1000! Спешу заверить, что это не так. Некоторые спешлы в связку идти не хотят, а некоторые вообще не связываются поодиночке. Но самое главное то, что все связки отображены в меню, если они были сделаны хоть раз, и нам не приходится рыскать. Арсенал карманов набит всякой дрянью, будь то духи, пудра, зеркальце или ещё какие девчоночьи прибамбасы, но вот в бою





Главному Злу останавливаем время. Зло обездвижено.

очень эффективны. Кончились AP? Юзаем духи и по новой! Напоминает привычку Сони Блейд из второго фильма Смертельной Битвы, где мадам по приближении врага начинала швыряться табуретками, вазами, песком, ножиком и ботинками =) В общем, замочи врага своего обычной вилкой.
Бестиарий боссов как водится нехил в HP. Но это мнительно. Разовое применение заморозки временем, и враг обездвижен. А мы мочим и мочим. Все битвы с боссами только так и протекают. Если босс нас валит, не беда. Хорошенько прокачаемся и вновь в битву. Берём нахрапом, а не умом.
Скукота одним словом. Могли бы уже и сригинальничать.

Казнить нельзя помиловать. И де запятая?
Интерес к игре поднял лишь нестандартный подход к сценарию. Но к великому сожалению, и тут не

обошлось без столба. Сюжет однолинейный, что на фоне общей неразберихи выглядит немного странно. А как же всё-таки хотелось бы полилинейности...
Но один факт остался всё же скрытым. А что же происходит, когда мы соберём полную картинку из кусочков паззла, которые нам достаются от монстров в подарок? Сие неизвестно, ибо я не смог найти их всех, хотя и проходил игру 5 раз.
Советовать Вам, уважаемые читатели, ничего не буду. Решайте сами.
За сим позволю откланяться и идти чистить одежду от помидоров.

Вердикт
Сложность: элементарная
Графика: 4
Сюжет: 4
Музыка, звук: 4
Геймплей: 2
ИТОГО: 3.5

ЭМУЛЯТОРЫ

Внимание, уважаемые читатели, возьмитесь за поручни, не смотрите за борт. Наш корабль вошел в зону плотного тумана – такое иногда бывает в районе Бермудского треугольника. Но, что это? Цвета стали бледнеть, окружающие звуки слегка потеряли чистоту, а капитан – о ужас - развалился на большие квадратики.
-Так, малое количество цветов, низкое разрешение, - пробормотал Безумный Профессор сопоставляя признаки. Внезапно лицо его просияло и он громко воскликнул немного искаженным цифровым голосом:
-Мне все ясно! Мы вошли в зону домашнего компьютера ZX Spectrum!



Есть ли среди читателей заядлые спектрумисты?
Впрочем я в этом и не сомневался, спросил так, для статистики. В нашей стране Спейси получил исключительное внимание домашних пользователей – сколько дней и ночей проводили мы за небольшой клавиатурой этой замечательной машины изучая ассемблер или играя в ELITE. Вот – вот, сколько пилотов получали рейтинг «Dangerous», «Deadly» или... «Elite». Ладно, продолжу, послушайте «Dangerous»-а стремящегося стать «Elite», рвущего на клочки таргониан. Особенным вниманием была отмечена модифицированная новосибирская версия «Elite» - «Elite 3» Владимира Кладова. В ней появилось множество объектов никогда не встречавшихся в других версиях игры.
Впрочем я не собираюсь лить крокодиловых слез о прошлых временах, когда небо было голубее, а компьютеры тормознее.
Да и к чему лить, ведь уж кто-кто, а ZX Spectrum (по крайней мере клон) жив и не устает удивлять.
Известно ли вам о существовании 256-цветных игр для ZX Spectrum?
Старые хиты в фантастической 256-цветовой вариации. Или спектрумовские же боевики типа Green Beret с General MIDI-музыкальным оформлением. Да в конце концов представьте Спейси (так ласково называют ZX Spectrum пользователи этого компьютера) подключенным к ЖК-монитору. Не верите, что такое возможно? А напрасно – все это реально, как и современный (!) разрабатываемый в нашей стране клон ZX Spectrum – ATM TURBO 2.
Но начнем с 256-цветных игр для Спейси.
До 1999 года их существовало 12, на сегодня разумеется больше. Назову такие хиты, как Exolon, Dizzy 1/2, Head Over Heels, Atic Atac и многие дру-





гие. Игры действительно чудесным образом похорошели благодаря большему количеству цветов – и при этом остались прежними в плане игрового процесса. Даже если какие то игры остались только в вашей памяти - стоит увидеть их обновленные верианты. Достаточно большое количество таких игр можно скачать с сайта Арджуна из Индии -
http://www.yantragames.com/ZX256.html
Это было вступление.
Теперь главная часть. Владимир Кладов написал прекрасный (по моему мнению – лучший) эмулятор компьютера ZX SPECTRUM – EmuZWin, который позволяет на современных компьютерах воспроизвести 256-цветные версии игр и



EmuZWin 2.7

самостоятельно придать волшебную палитру тем шедеврам, которые остались в черно-белом варианте (Batman, Barbarian и другие). Для этого в эмуляторе существует Sprite Finder – с помощью которого осуществляется поиск спрайтов (банальной прокруткой ползунка) и GFX-editor позволяющий эти спрайты раскрасить в 256 цветную палитру.
EmuZWin обладает отличной совместимостью с разнообразными моделями ZX Spectrum - 48, 128+, 128/+2, 128/+2A/+3, Pentagon и другими (включая самые известные клоны ATM-Turbo-2 и Profi).
Для работы эмулятором используются внешние файлы образов ПЗУ – поэтому если возникли вопросы относительно

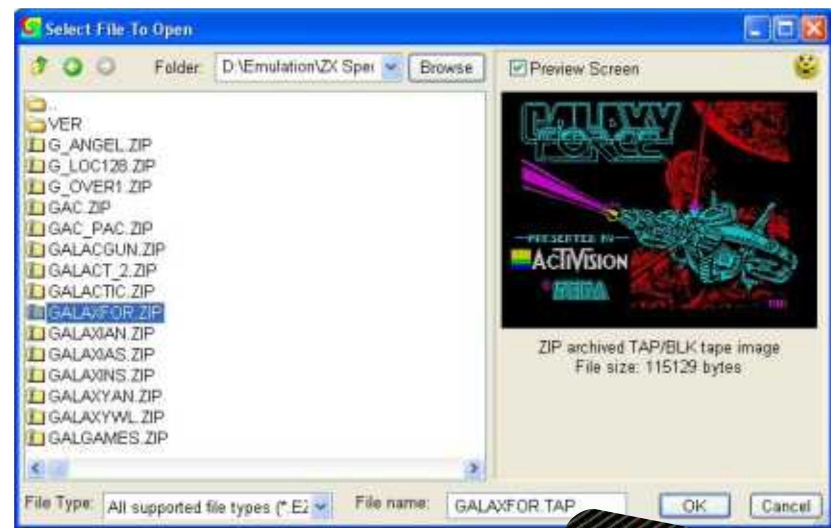


гагерц и поддержку MMX-инструкций), другими словами если вы имеете достаточно производительный Pentium 3 или лучше – используйте Blur Motion и наслаждайтесь. Идеальным изображение будет при частотах развертки 100, 150 или 200 Гц.
Можно выбрать полноэкранный или оконный режим отображения.
EmuZWin эмулирует множество устройств , включая дисковую систему Beta128, чтение и запись с магнитной ленты и так любимый Клайвом Синклером микродрайв представляющий из себя устройство с зацикленной пленкой.
Эмулятор поддерживает следующие





форматы файлов: sna, z80, slt, zx, tap, tzx, blk, trd, scl, HoBeta (*.$B, *.$C), udi,fdi,td0,mdr,out, zip, gfx,rzx,pok,ezx, причем gfx и ezx – это как раз для 256-цветных игр.
Можно записывать звук в MP3 или WAV. Собственно даже происходящее на экране можно записывать в AVI. В эмулятор встроен автоматический построитель карт для сложных игр.
А если еще добавить, что для файлов с образами поддерживается режим перетаскивания – хватайте файл с игрой мышкой и кидайте на окно эмулятора – то разве это не фантастика.
Но самая любимая мной возможность эмулятора – файловый



браузер отображающий экран с заставкой игры при выделении образа курсором. Это здорово помогает в поиске новой игры.
Несмотря на достаточно простую графику в играх с ZX Spectrum, хотя как мы выяснили она может быть весьма достойной, там полно шедевров, которые многие годы ждут своих игроков. Возможно EmuZWin



поможет вам к ним приобщиться, кромсать на куски Таргоидов, вынимать меч из камня и быть участником еще многих и многих приключений.



ОБЗОР ПЛАТФОРМА ZX SPECTRUM - автор Infinity

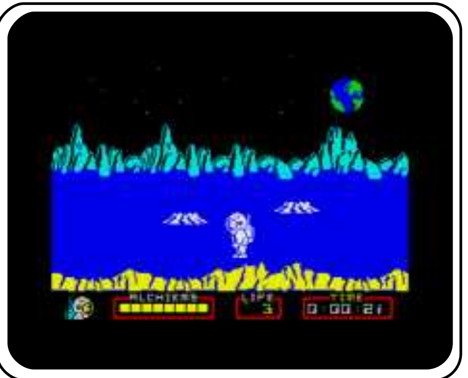


NODES of YESOD

фирма: Odin Computer Graphics Ltd
система: ZX Spectrum 48Kb
жанр: лабиринт

Невероятно, но факт. В начале 21 века с Луны стали поступать сигналы неизвестного происхождения. Чтобы выяснить их природу ученые с Земли решили послать отважного разведчика Чарли.
Чарли был не прочь размять свои косточки и одев видавший виды, покрытый космической пылью скафандр сел в ракету и отправился на Луну.
Луна встретила космонавта не виданной тишиной. А красота то какая, - восхитился Чарли. И правда, на горизонте покрытая разноцветными континентами, словно коврами застыла Земля. Солнечный свет отражался от изумрудных океанов, а вокруг сияли звезды.
Но что это!
Чарли присмотрелся и увидел, что вся лунная поверхность испещрена норами. Сразу он не обратил на них внимания, так как был очарован видом Земли над лунными горами.
Итак, уважаемые читатели, вам поручена неимоверно важная роль – управлять Чарли в этом лунном приключении.
Для начала старайтесь избегать отверстий в лунной коре – вы можете провалиться к лунному ядру. Ищите лунного крота. Как только он выглянет из норы – хватайте.
Заполучив лунного крота Чарли теперь смело может прыгать в лунную трещину и окажется в громадном подлунном лабиринте. Оказывается здесь не так уж и спокойно, как на поверхности. Живность так и кишит под ногами, да летает над головой. И каждое лунное создание так и норовит досадить Чарли – укусить или ногой пнуть. Но Чарли парень не промах и себя в обиду не даст.

Путешествуйте по лунному лабиринту , а я скажу вам по секрету – он очень большой и разберитесь в конце концов, кто же стал подавать странные сигналы. Известно только одно, где то в недрах спрятан удивительный артефакт – необходимо его найти. Но вы будете не одиноки в этом приключении. К вам на помощь всегда придет дружелюбный лунный крот. Если вы застряли и не знаете куда идти. Выпустите крота – возможно он пророет вам новый путь в стене.



Прежде всего в игре удивляет прекрасная графика и отличная анимация. На моем ZX Spectrum в заставке указывался год создания – 1985. А для 1985 года такая графика может считаться просто заоблачной, так как более менее приличные игры потрясающие своим графическим видом в основном стали выходить с 1987 года. И очень яркую память в основном оставили испанские игры.
Nodes of Yesod предлагает прекрасное приключение в лунных лабиринтах. И если вам нечем занять вечер, то эта игра способна избавить вас от скуки. Если конечно вы любите лабиринты.



STAR RIDERS II

система: ZX Spectrum 48K
жанр: космическая стрелялка

Никто в 25 веке даже не подозревал, что в то время пока человечество осваивало новые планеты, сажало сады, собирало урожай, испытывало новых роботов - в далекой Галактике коварные при-



шельцы вынашивали планы об уничтожении землян.
И этот черный день настал – орды вражеских истребителей вторглись в нашу Галактику и напали на ближайшие заселенные колонистами планеты. Люди уже много столетий не воевали и просто за-



были, что это такое, но чтобы выжить человечество снова взялось за оружие. Учеными был срочно разработан новый невероятно мощный космический боевой истребитель. Но в столь короткое время возможно было создать только один такой аппарат. Управлять им поручили самому лучшему пилоту (конечно Вам) и теперь судьба нашей галактики зависит от успеха данной компании.
Игра состоит как бы из двух этапов, которые сливаются в одно цельное полотно – где главное потрясающая звездная битва в нашей, а позднее – враждебной Галактике.

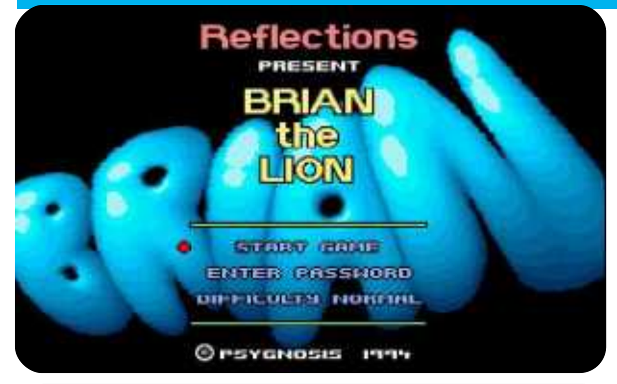


Вылетев из ангара на истребителе вы вскоре обнаружили неопознанные летающие объекты, которые немедленно открыли по вам шквальный огонь. Вы видели так же как под днищем истребителя проплывают континенты с прозрачными куполами над городами.
Захватив в прицел инопланетный истребитель вы точными выстрелами разнесли его на куски. Тут же из за горизонта вылетело еще одно звено захватчиков. Разобравшись с ними вы обратили внимание на еще один объект, который был слишком большим. Им оказался главный корабль из которого вылетали истребители. Против него необходимо было применить специальные очень мощные атомные бомбы. Но Главный корабль пришельцев имел невероятную скорость и легко уходил от выстрелов, но вы все же смогли сбить его.
Включив радар вы обнаружили, что еще несколько секторов в нашей Галактике атакованы пришельцами. Направив туда свой истребитель, через внепространственный туннель вы снова ввязались в неравный бой.
По ходу игры вам предстоит мчаться от звезды к звезде спасая людские колонии на отдаленных планетах от инопланетных агрессоров.
Куда отправится далее вы выбираете по звездной карте, когда то составленной космическими первопроходцами. По свидетельствам пилотов-очевидцев – если вы выберете вместо планеты в качестве цели звезду – корабль начнет плавится.
Изгнав пришельцев из нашей Галактики преследуйте их. Вы попадете в Другую Галактику – родину пришельцев. Здесь они очень сильны и количество боевых кораблей несравнимо с предыдущим. Но вы же лучший пилот Земли – необходимо разобраться с пришельцами раз и навсегда. По крайней мере хотя бы до следующей игры подобного жанра.
Во все это космическое безобразие вам позволит окунуться домашний компьютер ZX Spectrum 48Kb. Игра очень красочная и динамичная.
Если же вы являетесь счастливым обладателем компьютера Commodore 64, то станет заметно, как сильно повысится детализации игры. Теперь города на поверхности планеты станут от-



четливо видны, но цветовая палитра несколько поблекнет.







Познакомьтесь, это львенок Брайн. Он живет на платформе Commodore AMIGA. Рассказать свою историю ему помогает
легендарный процессор Motorola 68000 работающий на 7 Mh и специальный набор чипов ECS. Для гурманов существует версия поддерживающая и чипсет AGA. Различия между версиями мы узнаем в конце этого увлекательного рассказа.
Итак, настало время открыть карты - сегодня речь пойдет о игре созданной в 1994 году компанией PSYGNOSIS - Brian The Lion.
Игра представляет из себя обыкновенный платформер, но графическая сторона, впрочем как и музыкальная никого из фанов хороших игр не может оставить равнодушной. Стоит так же добавить, что не так много на AMIGA игр способных сравниться с Brian The Lion.
Игра способна использовать EXTRA MEMORY загрузив сразу в нее большинство уровней, дабы избежать подзагрузок с дискет. Да, забыл упомянуть, игра занимает 3 дискеты по 880 Кб. Но могу сказать, что за день вы точно эту игру не пройдете - уж очень она объемная. EXTRA MEMORY появлялась на Commodore AMIGA, если вы расширяли память машинки до 2 Мб. Владельцам настоящих AMIGA можно только посоветовать докупить память (правда Brian The Lion, как и большинство игр прекрасно работает и с 1 Мб, а вот при использовании Workbench и запуска из под него HDD-версий игр, память очень нужна).

А владельцы эмулятора WinUAE просто передвинут ползунок в соответствующем меню и вот уже у них AMIGA с расширенной памятью.

После заставки, на которой впрочем мы видим не слабые возможности AMIGA по выводу графики - надпись с названием игры крутиться и сжимается под энергичную музыку - мы попадаем на карту уровня. Да-а-а-а, здесь мы будем кружить не один день. Но пока просто нажимаем клавишу старт.

Мы оказались в тропическом лесу. Так, пробуем управление львенком (это и есть наш главный герой, впрочем вы с ним уже знакомы). Лапой бьет, а вот рычать не рычит. Ничего, рык мы позже в магазине купим, как и скорость с супер-прыжком. Брайн - деловой львенок, не просто по уровням бродить будет, а капусту рубить направо и налево, кочанами. 100 долларовые направо, мелочь налево. Денежные знаки в игре выглядят кристалликами и без них никуда, не через лаву переплыть, ни жизней купить. Напомним - игра то из зарубежного загнивающего капитализма к нам попала и у буржуев деньги - главный стимул буржуйской жизни.



Пробежав немного, перепрыгнув пару пропастей - а, ерунда, да разбив пару мощных валунов лапой под-







бираем первые кристаллики. Чуть дальше ждет нас трамплин. Направо прыгнешь - жизнь поймаешь, на лево - ой что тааам... Пугаться не стоит, это мы тем говорим, кто на лево пойдет. Видите секретную платформочку. Ту самую, до которой не допрыгивается. Чтобы все же допрыгнуть, держите при прыжке клавишу вверх. Избив пчел жуткими ударами львенок кидается в ураган и...

Ну собственно вот и конец уровня, только не надо делать круглые глазки. Мы еще вернемся, не зря же нам это Терминатор говорил. Снова карта лежит перед Брайаном, да вот только ведет она сейчас в JUNGLE SECRET. Ага, секреты мы любим!

На прохождение уровня дается лишь 20 секунд. Стоит бежать сломя голову ибо... Ибо... Ибо...

Туф. Чжить, чжить.

Да, на чем это мы остановились.

Теория Альберта Энштейна...

Туф. Чжить, чжить.

... сломя голову ибо...

...

Ибо тем, кто успеет за отведенной время промчатся по уровню в качестве бонуса откроют потрясающей красоты секретный уровень. Секрет в секрете, вот так да!

Но на это раз львенок хоть и пучил глаза, хоть и мчался со всех ног, но не удалось ему добраться за отведенный срок. То бревно на веревке стукнет в туловище, то серьезные тигры оттолкнут малорослика. Улыбнутся так многозначительно: "Ты что ли Фродо?"

Если же вам удалось, то вы сейчас обозреваете экран с содержательной надписью - SELECT YOUR BONUS WORLD BRIAN!

Есть у нас на выбор Подводный мир, Королевство Кристаллов и Облачный МИР.

Проверим как Брайн плавает. Понятно, что он не гиппопотам и даже не черепах, но даже "негиппопотаминечерепах" иногда может немножко проплыть. Ну метров 5, пока не уткнется в дно мохнатым носом.

Секретные миры кстати притаились на 3-ей дискете, так что пора ее вставить в привод AMIGA.

Как и предсказывали, мы на дне, но Брайн львенок умный - нацепил на себя полный комплект аквалангиста. На переднем плане у нас водоросли растут, на заднем дно шевелится используя умопомрачительные эффекты ECS-чипсета. Все бы хорошо, только в воде



полно мин-ежей, видно еще с Великой Отечественной дрейфуют по воле течений. Обратите внимание - Брайан не просто в маске, он дышит, пускает голубые пузырики. Но вот неверное движение и наш храбрый аквалангист летит в расщелину.

И снова мы на карте. А перед нами...

BONUS PARADISE.

Что, опять бонус! - воскликнет удивленный читатель. А что вы хотели! Кто вас просил прыгать налево, кто заставлял бить несчастных маленьких пчел. Вот теперь расхлебывайте. Да, надеюсь вы обратили внимание, как на карте красиво текут реки искрясь в лучах тропического солнца?

BONUS PARADISE нужно пройти всего за 3 секунды! Выбирайте - или собрать все дензнаки и жизнь, а также дополнительные боксерские перчатки (энергия) или опять в секретный уровень.

Ну, думаю, вы поняли, мы опять в секретный уровень.

На этот раз пойдем в Королевство Кристаллов.

Ух ты, красотища какая! Все изо льда, сверкает словно бриллианты, а задний план опять заставляет выдать картинку на которую способна была только AMIGA. Прыгаем по платформочкам, прыгаем. Ой, ай, уй! Сосульки острые, платформочки все дальше и дальше. И вот уже Брайн летит в пропасть. У него просто какая то



патологическая жажда смерти. Позвольте, а это не он снимался в "Смертельном оружие"?
Жаль.
Внимание. Прислушайтесь какая чудесная музыка забралась в ваши колонки. Расслабляет, чарует стереоэффектами, приятным, чистым звуком. Да, про звуковой спец-процессор AMIGA мы уже говорили. И не раз. Говорили-говорили.
Кстати не забудьте ее от туда выгнать, а то так и будет играть вам, даже если вы выключите компьютер. В ваших снах и в вашей улыбке.
На карте рисуется пунктирная дорожка и вот мы уже опять на первом уровне. Как будто никуда и не уходили.
Пережидаем падающие кокосы и устремляемся на встречу приключениям. Смертельное оружие -часть вторая - "Верная лапа, мощный рык снова в деле".







Не стоит даже и говорить, что задний план состоит из пальм сделанных ввиде градиентного эффекта и движется отдельно от переднего создавая ощущение объема. Так и хочется туда заглянуть. Что там на дне этой ямы. Кстати вы уверены, что это ямы. Там может быть и ход!
О-о-о, ну нельзя же так буквально все воспринимать. Я пошутил. Пошутил. Лева... Кхм, Лев, я пошутил. Аааaa...
Да.
С Львами лучше не шутить, ни какого чувства юмора.
Дальше можно идти двумя путями, по верху и по низу. Призов к сожалению на уровне уже нет. Поэтому лучше бы было сперва пройти уровень почти до конца все собрав, а потом уж налево...
Кто сказал: Ррр?
Идем по верху. Используем мостик, как трамплин. Прыжками проносимся над зыбучими песками давя каких то жуков. Дальше нас поджидают змеи. Бах-бах и вот они уже в глубоком нокауте. Что же они так охраняли?
Какая замечательная горка. Ой-еей! Куда это мы летим. Уф вцепились лапами за островок, а внизу бурная река. А по ней плот плывет. С плота перепрыгиваем на голову крокодилам. С крокодилов снова на плот. А вот уже и земля. Сложность на данном участке состоит в том, что при прыжке мы не видим под собой платформочек. Только острый глаз и твердая рука способна помочь в этом нелегком деле - спасать Льва.
Верно я говорю, Близорукая Голова?
Добравшись до твердой земли раздавим несколько скорпионов - напрыгнув на них. И снова вниз по горочке. Мокро то как. Впрочем хорошо, что не глубоко, по шею львенку. В болоте мы зеленом. Вода полупрозрачная да жабы прыгающие. Пальмы стоящие в воде - как оригинально.
Выйдя из болота Брайн ступил на тропу войны. Впереди не беспомощные букашки-козявки, а отборные здоровяки - тигры. Срочно вспоминаем лекции по боксу и вперед. В челюсть ему, в челюсть.







А дальше - мама родная - пропаааасть. Впрочем тут же и бревна на цепях летают. Пройдя этот отрезок нам встречается кристаллик - местный дензнак. Лопочет по своему и исчезает. А Брайн находит спящую птицу сидящую на катапульте. Видимо это Клуб, который хочет запустить льва на Луну. Но мы пока сюда не будем подходить, а прогуляемся дальше.
Прогулялись? Ну а теперь в катапульту и.
Помогиииииитееее....

Забросило львенка к счастью не на Луну, а только в горы. Вокруг водопады, мостики. Другие за такое счастье деньги платят, а здесь на чистом везенье. Знак впереди с восклицательным знаком - к чему бы это? Ааа, внизу острые пики. Понятно. Не смотри на меня так Лева, я то тут причем? Обрати внимание лучше, как мостики пружинят - это чтобы до кристаликов допрыгнуть. Снова указатель. Видимо работа мастеров времен... Времен... Уже вижу работу МЫСЛИ на лице.




Давних времен.
Сколько веков прошло, а буквы то человеческие - "ВХОД В ШАХТУ".
Ладно, пошли Брайн, с шахтерами поздороваемся.
Что будет если они лопатой?
Сейчас посмотрим.
- Ты там за компьютером кнопки жмешь, - рычит Брайн. - а мне здесь отдуваться!
- Не бурчи, а то выключу.
- Ой-ей-ей. Тоже мне напугал.
- Выключу.
- Ррразумеется идем. Привет шахтерам.
Бах, трах, блям.
Недружелюбные они какие то. А впереди уже водопад и рыбы зубастые прыгают. Некоторое время спустя Брайану удается вылезть наверх, и вот снова горы, но с оборудованной волейбольной площадкой. Что то это все подозрительно. И действительно откуда не возьмись выскакивает злобный обезьян. Топчим его по голове. Прыгай, прыгай, топчем, топчем.
А вот уже и выход с уровня.
Стоп! Внезапно воскликнул я. Если рассказать все секретные места и пути прохождения игры Brian The Lion – кому же тогда захочется играть в нее? Запускайте скорее Commodore AMIGA 500/600/1200 или на худой конец эмулятор WinUae и на поиски приключений!

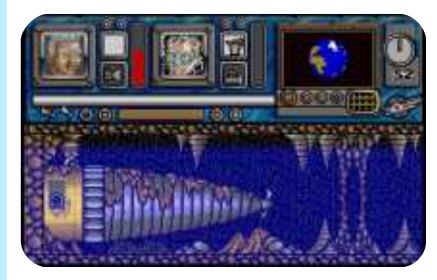


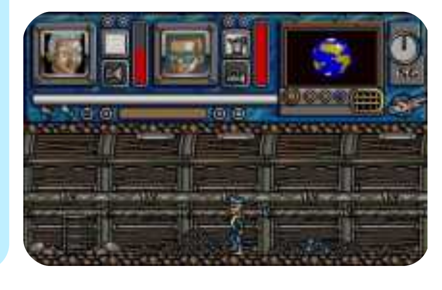
Что же уважаемые читатели - наше плавание по просторам мира эмуляции продолжается. Путешествие проходило нормально, но внезапно перед кораблем образовалась гигантская воронка. Мощные винты на корме вспенили волны - все было тщетно – корабль стал неумолимо затягиваться природным образованием. Вот мелькнули за иллюминаторами водяные гребни с обрывками морских водорослей и спустя мгновение корабль стал подобен «Наутилусу» с таинственным капитаном Немо. Но как не странно - вода была настолько насыщенна кислородом, что ей можно было дышать. Тем не менее движение не прекратилось – подводное течение со страшной силой тащило корабль в неведомое!
Припав к иллюминаторам команда в восхищении наблюдала за невероятно качественной графикой пронесившейся мимо с невероятной плавностью и безумной скоростью.
- Профессор, где мы? - закричали матросы пуская из рта забавные воздушные пузырьки. - Что это только что было? Какие то львы, водопады?
- Сомнений быть не может, - заявил Безумный Профессор. - такая качественная графика может быть только на платформе Commodore AMIGA! Но посмотрите – мы миновали пласт новых игр и стремительно приближаемся к играм, которые появлялись на заре этого компьютера! Как интересно посмотреть что они из себя представляли, когда программисты еще практически не использовали возможности чипсета OCS.
Профессор углубился в свои мысли, а мы с вами, уважаемые читатели сейчас увидим игры которые так его заинтересовали.



Thunderbirds
Publisher: Grandslam / Grand Slam – Worldwide
Год: 1989
Чипсет: OCS
Замечательная приключенческая игра с отличной атмосферной графикой. В Амига-версии голос начинает отсчет – взлетает ракета. Показывается видео. Цветовая гамма ограничена, но благодаря этому (не конверсии) нарисовано все просто здорово.
В первой миссии застрял бур и как я понял необходимо освободить его и спасти шахтеров оставшихся в забое. Переключаться можно между двумя персонажами, каждый из которых находится в своей части карты. Просто чудесная анимация. Персонажи не молча стоят, а что то говорят играющему, правда что, расслышать нельзя из за работающего, но застрявшего бура. Сверху могут сорваться сосульки.
Один из персонажей может задохнуться газом в пещере.
В WinUAE смело ставьте турбо-скорость для дисковода. В других играх такое может не пройти, но Thunderbirds работать будет.








RENEGADE 3 (OCS)



Renegade 3 OCS
Publisher: Imagine (Ocean) – Worldwide
Чипсет: OCS
Год: не была релизнута!

Впервые я в Renegade 3 играл на ZX Spectrum и это было что-то. Путешествие во времени,
разнообразные уровни и многое другое. Как видно из заголовка игра на-















писана для чипсета OCS,
что говорит о том, что появилась она на заре появления амижных игр и вряд ли этот самый OCS использует в полной мере. Так оно и есть. Программисты не удосужились создать по настоящему амижную игру. Тем не менее это достаточно точная копия спектрумовской игры, правда... На ZX Spectrum в конце уровня игрок подходил к машине времени и перемещался в следующую эпоху. На AMIGA просто возникает другой уровень. Графика в игре достаточно слабая, но все же – товарищи, это же Renegade 3!
Вкратце – вы путешествуете на машине времени, в чем цель этого путешествия - в такие подробности я вдаваться не стану – важно то, что у вас есть 2 руки, 2 ноги и возможность ими здорово вдарить по нахальным рожам динозавров и других обитателей прошедших эпох. Игра начинается в доисторической эпохе, далее перемещается в египетские пирамиды, потом в средневековый замок и завершающий этап проходит в будущем. Чем завершилось данное приключение я узнать не смог – моя версия игры просто висла.

BUBLE GUN OCS/ECS



Buble Gun
Publisher: Weathermine – Worldwide
Год: 1994
Чипсет: OCS/ECS

Игра про забавного крокодильчика. Впервые я увидел ее анонс в журнале AMIGA ACTION и мне сразу захотелось в нее поиграть. Так как я заметил, что в игре в качестве заднего фона используются копер-эффекты, а я просто обожаю это на Commodore AMIGA. Игра своим управлением
очень напомнила бесподобную ACE The SPACE, хотя в целом это другая игра. Возможно она не обладает ПО СЕРЬЕЗНОМУ крутой графикой, как в играх Lion The Heart, но это веселая детская забава. Смысл игры – преодолеть лабиринты коридоров замка, а на следующих уровнях и







других
мест. В этом здорово помогает Buble Gun, который стреляет пузырями. Игра разместилась аж на двух дискетах, а это значит игрока ждет много приключений.

BUBLE GUN OCS/ECS

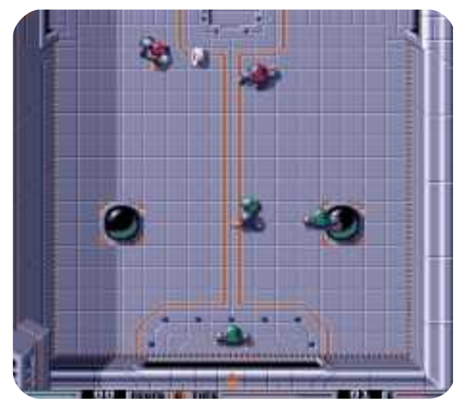


Speedball
Publisher: Image Works (Mirrorsoft) - Rest of the World
Год: 1988
Чипсет: OCS

Speedball – эта замечательная игра от Bitmap Brothers перенесет вас в будущее, где вы должны выиграть в новой спортивной игре, которая чем то напоминает футбол. В вашей команде присутствует вратарь, защитники, нападающие. Стоит мячу упасть на поле и обе команды стремятся забить его в ворота противника. Игра обладает прекрасной графикой и неплохими



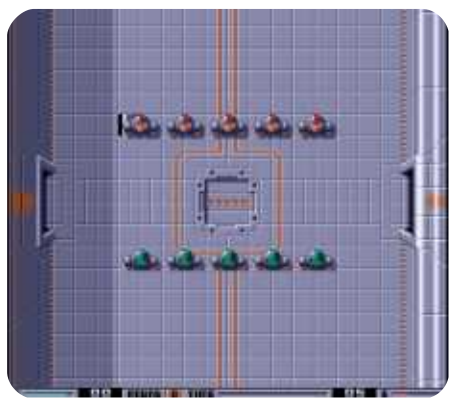




-Что это, - удивился Проффесор. За бортом преспокойно плавал точно такой же корабль с названием на борту - EMULATORS MACHINE. Профессор задумчиво почесал бороду и тут же заметил двойника, который проделал следом те же самые действия.
-Похож, - хмыкнул Профессор.
-Похож, - эхом отозвался двойник. - только цвета не натуральные.
-Странно, - подумал настоящий Профессор. - а ведь действительно цвета не натуральные – и красный цвет не виден и синий. Возможно все от того, что мы под водой. Но в этом миг корабли наконец вырвались из подводного тоннеля и словно поплавки выскочили на поверхность, однако цвета не изменились.
-Профессор, а что это у вас на глаза одето? - удивились матросы.
Профессор протянул руки к лицу и с удивлением обнаружил на своей переносице разноцветные очки в картонной оправе.
-Ах, это всего лишь виртуальная реальность, - засмеялся он поправляя анаглифы. - оставим детские забавы - поиграем «по настоящему»!

звуковыми эффектами. Игровой процесс сопровождается музыкой и его разнообразят различные бонусы. Анимация достойна всяких похвал. Играть в эту игру рекомендуется с джойстика.









ТЕСТИРУЕМ VR-ОЧКИ

СРАВНЕНИЕ VR ОЧКОВ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

DREAMER-V

И так, я тоже стал счастливым обладателем стереоочков. И безмерно рад этому. На этом данную статью можно завершить. Шучу.

Безумный профессор уже высказывался о своих впечатлениях по поводу стерео в играх (правда это был анаглиф), а теперь мы имеем дело с полноценным стерео, без потери цвета, единственное что пришлось регулировать, так это яркость в играх, поскольку стереоочки немного затемняют изображение. Первым обладателем очков, как я уже писал, стал безумный профессор. И с превеликим удовольствием мы с ним опробовали такой хит как Quake2 (более современных игр на тот момент у нас не оказалось под рукой). Да, черт возьми, объём появился. Как раз, где-то в это время я тоже обзавёлся этим чудом. Чудо оказалось не из дешевых, ~80$. Но вопрос стоял не в деньгах. До этого я довольствовался тем же анаглифом, и после игры пару часов, приходилось что называется «ловить зайчиков», (посудите сами, сидеть два часа рассматривая картинки одним глазом через синий светофильтр, а другим через красный – удовольствие после снятия очков небольшое, такое впечатление что один глаз стал видеть черно-белым). Однако, как ни странно, играя в тот же «Painkiller» уже с затворными жк-очками, я с удивлением обнаружил что игра в определённых местах потеряла цветность. В анаглифе действие той же игры проходившей в подземельях выглядела гораздо насыщенней и зрелищней по сравнению с жк-очками. Странно, но факт. Но в целом, конечно же приятней играть в настоящих очках. Глядя на экран, складывается впечатление что картинка приобретает некий объём, глубину. Так и хочется протянуть руку в монитор схватить какого-нибудь злодея и поднесня его к лицу сказать – «а! Гад! Ну теперь кто кого?!!». Враги из «Painkiller» выглядят как маленькие игрушечные живые куклы, отчётливо выделяющиеся на заднем фоне. Статические объекты тоже радуют глаза. Например, если подой-





ти на первом уровне к могиле, то складывается впечатление что её край словно выпирает из монитора. Немного поиграв и дав своим глазам привыкнуть к чудо-картинке, я жму пару «горячих клавиш» и картинка становиться ещё более объёмней. Без очков на мониторе это выглядит как раздвоение картинки. И вот тут действительно начинаешь себя ощущать в роли главного героя – кажется что ты видишь метров эдак 100 вглубь. В общем, хватит мне брызгать слюной радости на клавиатуру, статья была о другом на самом деле

И так, статья на тему «Очки профессора и мои. Найди десять отличий». Начну со своих. Комплект (очки+контроллер) оказался довольно недурственным. Ну пожалуй контроллер сделан не очень удачно. В итоге, как я не пытался его куда-нибудь пристроить он оказался просто лежачим на полу среди остальных проводов. Провод, ведущий от контроллера к очкам кажется довольно хилым, очень тонкий. С другой стороны как плюс, можно отметить что он совершенно не чувствуется. То есть, не тянет очки вниз при игре. Смущает только одна вещь – надолго ли его хватит? Сами очки выглядят довольно миниатюрными и на практике оказались весьма удобными. Сидят на голове просто отлично, дужки регулируются по длине. Какая бы у вас не была жирная морда, очки всё равно буду в пору. Плюс, дужки на концах имеют отверстия что позволяет протянуть между ними резиночку, что гарантирует тот факт что очки не слетят и не сползут на нос при просмотре любимого фильма. Да! В комплекте с очками шёл диск «стерео на PC» на котором я обнаружил очень интересную программу – «Stereoscopic player». Однако в любой бочке мёда сами знаете что обычно бывает. Программа отказалась запускаться мотивируя это тем, мол эта старая версия и новую можно скачать там-то… Проблему удалось решить крайне просто, путём изменением системного времени на год назад.. Заработало! Поковырявшись в настройках программы я достиг счастья. Фильмы приобрели обещанный объём. Персонажи, показанные на переднем плане выглядели весьма убедительно. Например, стоит человек около стены, и кажется что эта стена действительно как бы отдалена от него. В общем масса эмоций. И конечно же положительных.



Затворные стерео-очки. Не работают с ЖК-мониторами.



Анаглифные очки - стоимость в районе 30 рублей, с книгой - 100 рублей. Работают с ЖК-мониторами.

А теперь очки профессора. Не в обиду будет сказано, но очки от фирмы «Asus» по сравнению с моими очками от фирмы «Stel» выглядят как последний образец военного снаряжения для солдата-смертника. Весьма грубо. Для непосвящённого человека – это не стереоочки, а набор для инфракрасного видения в условиях полярной ночи. На голове сидят плохо. Постоянно норовят съехать на нос. Когда я пытался играть в них, мне приходилось чуть опускать голову, так как при нормальном положении головы обзор удавался только на половину. То есть, сами жк-экранчики расположены довольно высоко. Однако, размер этих экранчиков был больше чем на моих очках. Хотя, в играх это ни как не сказывалось. Изображение в этих очках мне показалось чуть «грязноватым», вернее отсутствовала та чёткость к которой я привык в своих очках. Хотя, очки профессора давно не новые и наверно давно не протирались. А в общем – эффект один и тот же. Люди! Вы много теряете играя в игры без стереоочков. С чем я вас и поздравляю.Вы много теряете играя в игры без стереоочков. С чем я вас и поздравляю.

ВНИМАНИЕ! Изображение в стерео-формате (анаглиф) - для просмотра объемного изображения необходимо использовать анаглифные очки.





КЛУБ СТЕРЕО-ИГР



Не забываем, что на компьютере должна быть установлена видеокарта с чипом от nVidia (Riva - Geforce), только она способна показать стерео-изображение в играх. nVidia активно поддерживает это революционное направление и является практически пионером в компьютерной отрасли. Все владельцы видеокарт от ATI остаются за бортом, так как для них не существует поддержки объемного изображения в играх.
Также не забываем, что должны быть установлены свежие видео и стерео-драйвера одной версии, иначе ничего не получится.

Сегодня нашим испытуемым выступит зубодробительная игра в жанре экшн - PainKiller. Вид из глаз, масса оружия, разнообразные уровни и ужасные, просто гигантские боссы. В чем то даже игровой процесс наконец то сравнится с геймплеем старых приставочных 8-битных игр, а в чем то превзойдет настолько, что (пока опустим на сколько).





Первый уровень представляет собой кладбище, на котором вскоре восстанут живые мертвецы.
Мы видим темное пространство, прорезанное каменными надгробиями, каждое из которых является шедевром архитектуры. В небе тускло светит гигантский диск Луны. На ее фоне изредка пролетают летучие мыши. Достаточно чтобы пропитаться духом готического ужаса. И тишина...
Что же, поехали. Включаем стерео-режим комбинацией клавиш Ctrl+T и надеваем наши боевые анаглифные очки.
Мир рождается. Плоская картинка получает глубину и теперь явно видно, что в мониторе стекло просто исчезло и перед нами реальная объемная сцена уходящая вглубь. Свет становится совершенно естественным и живым. Это больше не тот светлый круг, что освещал путь, а именно луч фонаря, который мы видим в настоящей жизни включая фонарь в темноте. Надгробия настолько натуральны и похожи на игрушки просто разложенные у вас на столе (да, забавные игрушечки для будущих некромансеров), что рука так и тянется их потрогать.
Не касаясь клавиатуры отклоняем голову в сторону и видим, как перед нами все приходит в движение, меняется перспектива.
Да, хотелось бы заметить, что в стерео-изображении цвета несколько приглушены, но это цена за настоящую виртуальную реальность за 15 рублей (стоимость анаглифных очков). К тому же, существует (!) технология, которая способна отобразить все цвета, через анаглиф и nVidia обещала включить ее в будущие версии стерео-драйверов для видеокарт.
Впрочем PainKiller игра - довольствующаяся в основном неяркой цветовой палитрой (теперь 16 миллионов цветов на экране - не цель, а лишь средство получить изображение соответствующее замыслу) и в анаглифе выглядит практически одинаково.
Что же, тронулись в путь. В движении ощущение реальности еще более усиливается. Да что там ощущение - это и есть реальное объемное изображение, игрок, как в музее, с восхищением бродит по миру созданному игрой и любуется ОБЪЕМНЫМИ объектами.
А вот и ружье, вращающееся вокруг своей оси. Оно беззаботно парит сантиметрах в 10 перед экраном монитора. Я подставляю руку и оно продолжает крутиться над моей ладо-

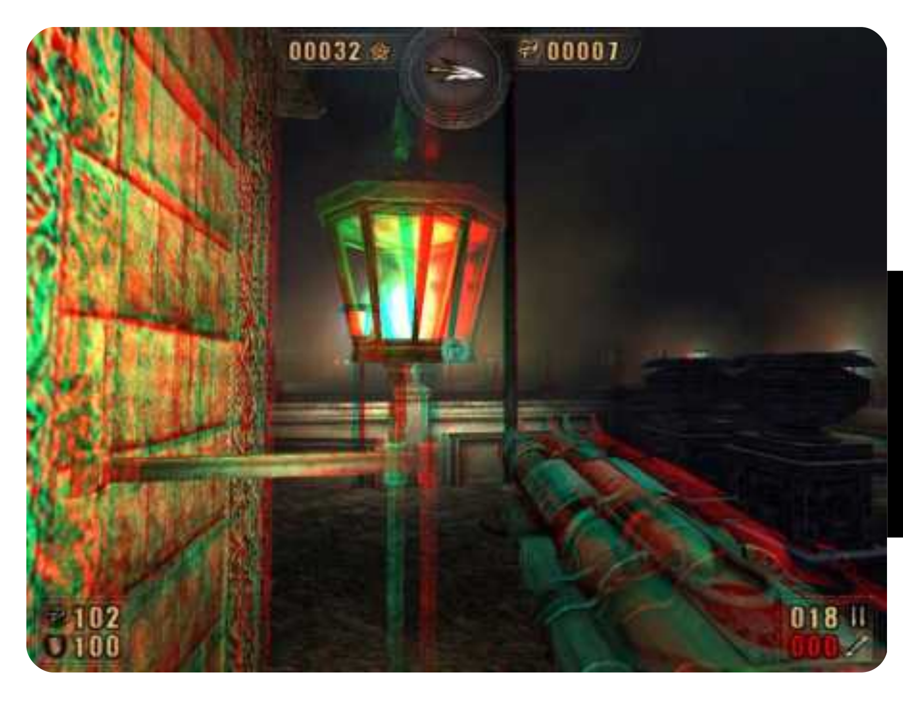
нью.
Впрочем восхищаться некогда, в колонках играет метал и из ветхих могил встают ожившие мертвецы. Все они были когда то воинами и поэтому в костлявых руках держат здоровенные мечи. Опять же их реальность и объемность не вызывает никаких сомнений. Кажется их можно взять рукой. На первых порах не столько играешь в PainKiller, сколько открыв рот от изумления рассматриваешь происходящее.
Как было замечено одним человеком, это как раз то явление, которое словами описать невозможно - собеседник все слышит, но не верит. А напрасно.
В первого приблизившегося врага мы делаем мощный залп из двустволки. Бедняга с жуткой скоростью врезается в стену заливая кирпичи черной кровью. Второй скелет подобрался намного ближе и выстрел в него выбивает из мертвой груди сноп крови, которая вылетает за пределы экрана.
Сделав круг и круша попадающиеся повозки и гробы, рассматривая, как они разваливаются на совершенно реальные и объемные фрагменты подходим к стенам собора. Его витражи отражая свет являют изумительное зрелище, мне кажется, что они прозрачны и я вижу, что находится внутри собора.
Впрочем это достаточно быстро выясняется - войдя в собор глазам открывается ужасный вид. К потолку на длинных веревках привязаны ожившие мертвецы. Выстрел из дробовика начинает раскачивать подвешенного мертвяка и его прогнившее тело вылетает из монитора сантиметров на 20. Переводим дыхание и понимаем, что только что пригнулись.
А как выглядят выстрелы из электромета - это целая песня. Объемные



молнии пляшут по стенам и ожившим супостатам. БОССЫ, как уже отмечалось просто огромны и прекрасно смотрятся в анаглифе. Впрочем, как и все остальное, сундуки, перила, оружие и разрубленные враги - все имеет объем.
Следует отметить, что картинка видимая в анаглифе настолько превосходит то, что мы видим в обычном варианте, она реальна, что сравнивать просто смешно. Если вы никогда не играли в игры в анаглиф-режиме, то немедленно раздобудьте для себя красно-сине/зеленые очки. Явление "стерео-изображения" наконец набрало критическую массу контента, когда можно без всяких но одеть очки и поиграть в несколько сотен игр или посмотреть 3D-фильмы!
Из явных недостатков Painkiller

ВНИМАНИЕ! Изображение в стерео-формате (анаглиф) - для просмотра объемного изображения необходимо использовать анаглифные очки.

в анаглифе можно отметить размазывание экрана при получении вами вражеских ударов. Это конечно штатный эффект задуманный разработчиками, но он весьма неприятен в стерео-изображении и игрок пытается не допустить себя ударить, что впрочем вполне естественно.
Игра рекомендуется редакцией EMULATORS MACHINE к прохождению в анаглиф-режиме в первую очередь. Или вторую, ведь FarCry так же весьма неплох!



ВНИМАНИЕ! Изображение в стерео-формате (анаглиф) - для просмотра объемного изображения необходимо использовать анаглифные очки.



Сегодня у вас появится возможность испытать в действии «НАТОЯЩУЮ», современную AMIGA. Для этого достаточно обычного PC-совместимого компьютера. Ваш IBM PC станет современной AMIGA.
Дело в том, что после банкротства фирмы Commodore никто не может сказать что такое «настоящая» AMIGA. Толи это Pegasos, используюший свое уникальное железо и MorphOs, толи AMIGA DE – виртуальная машина, которая в теории могла быть создана в железе, толи Amithlon – программа превращающая обычный PC в AMIGA-совместимую машину – причем пользователей Amithlon по крайней мере не меньше, чем владельцев железных Пегасов.
Вашему внимаю предлагается отчет отважного испытателя рискнувшего своим жестким диском и другими компьютерными компонентами дабы превратить посредством Amithlon свой ПК в современную AMIGA. А уж потом на нее - «новую» AMIGA - были установлены современные AMIGA OS 3.9 и сопутствующие программы. Но правда жизни такова, что после оригинальных комодоровских машин в моделях выпущенных другими компаниями более не используются AGA/ECS-чипсеты, поэтому для старых игр потребуется под Амитлоном эмулятор E-UAE.
Вопрос: «Что такое настоящая AMIGA» оставим для долгих диспутов – Amithlon – один из вариантов такой машины.

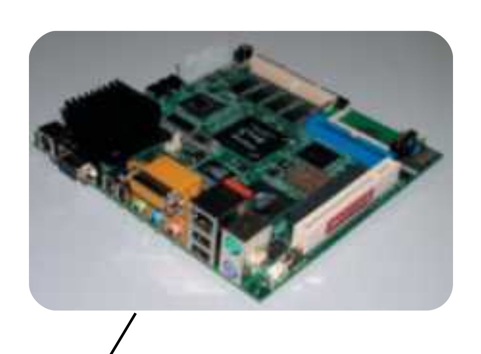
AMITHLON – ПРЕВРАЩАЕМ ПК В СОВРЕМЕННУЮ AMIGA



Первым делом создадим всё необходимое.
Запишем дискетку с freedos`ом, дискету с msdos`ом (с поддержкой cdrom и каким нибудь коммандером,для удобства).Запишем на cd файлы EMUBOX.GZ (ядро), bigird.gz, smallird.gz, amithlon, small (взять из папки isolinux с диска амитлона), BOOTIRD.GZ (из аналогичной папки на бутовом тестовом диске амитлона,в принципе этот файл не нужен,но если будем проводить тестирование на совместимость-то нужно), test (создаём самостоятельно,вот с таким содержанием:
emubox.gz init=/linuxrc root=/dev/ram0 initrd=bootird.gz vga=769
ramdisk_size=12010 leavepages=7400 video=dovesa, опять же файл нужен исключительно для теста).
Бут менеджер из состава xfdisk,с дискеты фридоса,я не использовал,т.к. у меня лично,он не воспринимал больше 3х разделов на диске.
Я использовал Acronis OS Selector (самый лучший и гибкий манагер во вселенной).
После разбивки у меня получилось следующее: Системный винт-два раздела,2й винт-два раздела,3й винт-один раздел.Всё в ntfs.
Бут манагер ставится только на fat.Решил ставить всё на первый винт.2й раздел там пока был пустой, поэтому просто перебил его прямо в виндах,вот так: системный ntfs,второй fat(30мб),3й не форматированный(1гб), 4й ntfs.Все основные,больше 4х основных нельзя.В принципе можно было сделать ресайз раздела и с данными,какой нибудь прогой, которая поддерживает изменение размера раздела без потери данных (Acronis так может кстати). Ставим Acronis OS Selector,при установке обязательно создаём аварийный cd(на всякий случай)и пишем на бумажку его рег ключик.
Перегружаемся. Манагер находит нашу Windows XP. Лезем в манагере, в администратор дисков и делаем FAT 30 мб активным, а гиговому, не форматированному задаём тип 076h.
Грузимся с дискеты freedos,делаем там Format C: /S (ntfs он не видит). Перегружаемся. Манагер находит раздел с freedos`ом.В итоге имеем в менеджере следующие загрузочные записи: winxp, freedos и загрузка с дискеты. Грузимся с дискеты freedos.
Делаем copy *.* C: . На вопрос о перезаписи (overwrite) файлов KERNEL.SYS и
COMMAND.COM вы должны нажать клавишу "N" - НЕТ!!!
Далее нам необходимо отредактировать autoexec.bat,делать это нужно в бут менеджере,в конфигурато-

ре ос. Т.К. оно хранится там, и редактирование этого файла на диске с: ни к чему не приведёт-при ребуте он опять будет таким,как на момент создания загрузочной записи в менеджере. Так вот,добавляем туда loadlin @test .
Грузимся с дискеты msdos,копируем с cd на с: заранее подготовленные файлы(ещё не забыл про них :)?)
В принципе можно сказать что амитлон почти установлен,осталось только пробовать.
Грузимся с раздела freedos,должен запуститься тест на совместимость. Если всё ОК,то мы увидим картинку с боингбаллом (шар разрисованный квадратами из первой амижной демки) и инфой о памяти и дисках. А если не увидим ничего и клава будет моргать lock`ами-это есть крэш ядра.Что и было у меня поначалу.
И видеокарта ни в чём не виновата. В vesa они все работают,была бы совместимой. А всё дело было (лично у меня) в том,что на некоторых конфигурациях железа, амитлон не работает с 1гигом рамы. Лечится это добавлением аргумента "mem=512m" в конфиг запуска ядра,вот так примерно:
emubox.gz init=/linuxrc root=/dev/ram0 initrd=bootird.gz mem=512m vga=769
ramdisk_size=12010 leavepages=7400 video=dovesa
Ну если это не поможет, значит не судьба ;).
Тест провели, давай ставить. Заменяем в autoexec.bat, loadlin @test на loadlin
@amithloh. Вставляем cd с амитлоном и грузимся с раздела freedos.
Стандартно запускаем HDToolBox и выбераем amithlon.device. Увидев разделы вашего жесткого диска выбирете раздел с AMIGA.
Теперь разбиваем его, обзываем HD0: с флажком bootable – это инструкция – но понимайте все не буквально. Сохраните результат и перегружайтесь.
Кто внимательно читал EMULATORS MACHINE 3 – знает как попасть в загрузочное меню компьютера AMIGA...
...
Ладно, жмем одновременно левую и правую кнопки мыши при загрузке AMIGAю Выберите в меню HDH0: (Amithlon CD) и кнопку "Use". Но есть веское мнение, что флажок bootable ставить не стоит при разметке жесткого диска, так как в данном меню очень сложно успеть нажать эти кнопки.
Загрузившись делаем форматирование амижного винчестера HD0:(а вот теперь можно сделать диск bootable).
Начинаем инсталляцию AmigaOS (это намного проще инсталляции Windows). Но есть «но».
CD записан с обрезанными именами файлов, и даже если бы это было не так - скрипт Installation,из папки OS-Version3.9,вылетит с ошибкой,предложив вручную распаковать OS3.9-Install.lha куда нибудь,и запустить Installation уже оттуда, что мы и сделаем.
Далее делаем полную инсталляцию путь к отформатированному HD0:.
Инсталяция завершена – вынимаем диск из CD-ROM и перегружаемся.
Отредактируем autoexec.bat, loadlin @amithloh на loadlin @small.Если проблема с 1гигабайтом памяти - то естественно добавим mem=512m и в файл amithloh,и в small.
Заметка: аргумент "video=dovesa",принудительно включает режим vesa у любой видеокарты. Например если видео поддержано ядром,но тем не менее всё равно не работает,то это должно помочь. Карты не поддержанные ядром,работают в vesa по умолчанию.
Грузимся с раздела freedos.
Вот и свеженькая AmigaOS 3.9!
Поздравляем нового амижника!





AmigaOne вам больше не понадобится - используйте Amithlon.





Duke Nukem вернулся вооруженный новым трехмерным движком, анизатропной фильтрацией и прочими прибамбасами. Вобщем, Dreamer-V вам все сейчас разъяснит. Ну и собственно - хрюшкам - хана.

DUKE NUKEM ВЕРНУЛСЯ - ХРЮШКАМ - ХАНА

DREAMER-V

DUKE NUKEM MUST… Live!

Да да да… Старина Дюк жив и по сей день. Несмотря на то, что после выхода Duke Nukem 3D прошло десять лет, он по-прежнему отлично себя чувствует! Ни какая седина и ревматизм не страшны бесстрашному Дюку! 3D Realms и Apogee ни коем образом не имеют прямого отношению к этому add-on'у, и жив он стараниями многочисленных фэнов, в частности Jonathon Fowler'a. Сегодня некогда привычный Duke Nukem 3D выступает перед нами в новом свете, а именно в антизотропной и билинейной фильтрации с полностью трехмерными монстрами и заново перерисованными текстурами. Однако, на моём старом Radeon 9200 невозможно было играть в полноэкранном режиме. Изображение как-бы «скакало». Так что, как говориться – use it in own risk! Ну что сказать. Дюк действительно возродился. Найти специальный add-on можно на сайте автора - http://jonof.edgenetwork.org/index.php?p=jfduke3d. И так, по-порядку…

Результат стараний общественности виден сразу – новое меню с заметно «похорошевшем» шрифтом и изменённым оригинальным меню. Обновлённое меню видео настроек радует нас соблазнительными надписями «antisotropy» и «filtering - trilinear», в общем, куча новшеств. Оно и к лучшему. Появились такие фишки, что из самой игры можно запросто настроить управление мышки и т.д. (раньше это приходилось делать непосредственно из setup.exe).

И так. Не в меню счастье… Переходим прямо к игре. С первого взгляда так знакомые со школьной скамьи задние планы игры, заставляет, смахивая то с правого то с левого глаза ностальгическую скупую мужскую слезу, снова влюбиться в эту игру. Для примера, сравните рисунки на следующей странице - нумерация идет с лева на право (1 - эх внучек… в мои временя Дюк выглядел именно так…) и второй рисунок (деда! Ты отстал от времени!), как говорится, найдите 10 отличий . На втором рисунке сразу видно полностью трехмерный труп марсианского пришельца (lizard trooper он назывался) во всей его красе! Если вспо-









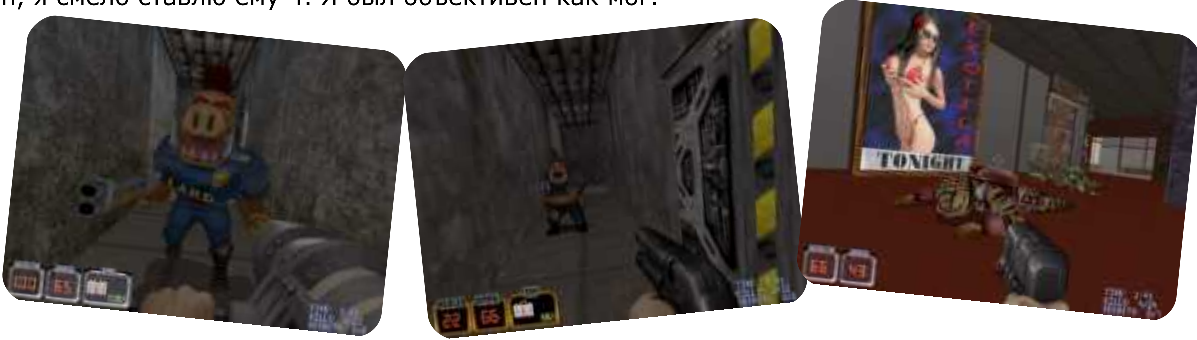


мните, то в оригинальном Дюке трупы пришельцев всегда оборачивались к вам одной стороной (обычно лицом, как не крути!), прямо как в каком-нибудь фильме ужасов . Но бесстрашному герою ни какие марсиане не страшны!. Пришельцы так же и остались немного медлительны, ну разве что в ближнем бое могут пару раз вас поцарапать. Ах он свинья! Кстати о хрюшках… Об этих замечательных свинках. (рисунок 06 – таким я был в 1996 году). Хрюшки стали гораздо «симпатичней», если так можно сказать. Модели к новому Дюку довольно хорошо удались (рисунок 05 – а вот каким мощным я стал! Бойтесь меня). Даже шнурки на ботинках не забыли сделать. В принципе, почти все монстры были переведены в 3D модели. Даже обитатели подводных миров преобразились (рисунок 03). Исключения составили пара-тройка монстров и боссы. Видимо авторы решили что босс – это такое существо которое обычно появляется один раз наа протяжении игрового процесса, и переводить его в 3D нет смысла (рисунок 4 – этот босс настоящая машина для разрушений! Ни кого не щадит, даже собственных сподручных марсиан!).



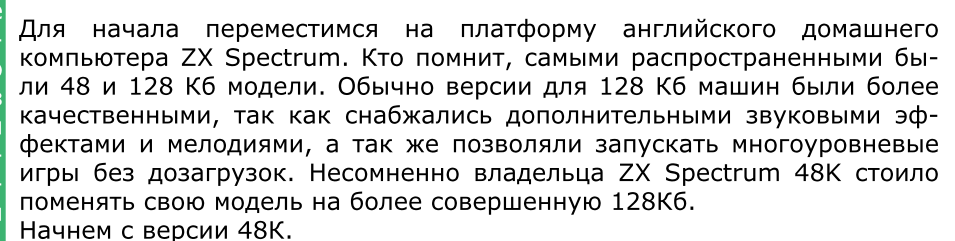


Звуковое сопровождение осталось прежним. Поведение монстров тоже близко к «оригиналу». Ящерицы-мутанты телепортируются и местами даже летают, иногда корячатся в предсмертных конвульсиях (рис –что брат, плохо тебе? Или в обморок упал от земной женской красоты?). А вот хрюшки как-то странно умирают. Такое впечатление что прежде чем отправится в свинячий марсианский рай (хотя скорее в ад) они почему-то крутятся на одной ножке вокруг своей оси. Может быть так принято на Марсе? Своего рода «последний танец поражения»?. Пожалуй это так и останется загадкой. Как и положено – на стенах остаются следы от пуль, следы крови, разлетается почти всё что можно (хотя тоже на уровне спрайтов). Деревья, огонь и вода из разбитого гидранта или крана тоже остались на уровне спрайтов (ну мы же не красотами пришли любоваться, есть дела и поважнее, например, снова спасти Землю!). Баллоны с взрывоопасным газом (которые кто-то специально поставил хотя бы в том же игровом зале на самом первом уровне) уже трехмерные и прежде чем красиво взорваться немного раздуваются. Одним словом – лепота! Но не будем столь критично относится к этим «пережиткам прошлого», ибо они напоминают нам о тех канувших в лету временах когда это казалось неведомым шедевром. Я думаю Безумный Профессор со мной и с бесчисленной армией поклонников Дюка согласится. В целом, оценивая по 5-ти бальной шкале сей add-on, я смело ставлю ему 4. Я был объективен как мог.



ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ





Ну что же, мои дорогие, вот мы и подошли к одной из самых интересных рубрик - "ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ". Игра, которую мы будем всесторонне анализировать известна всем любителям стрелялок - так как это королева стрелялок. Рассказ пойдет об игре - "Contra". Мы вместе с вами побываем на множестве самых разнообразных игровых платформ и увидим различия этого хита.
"Contra" прийдется по душе любителям беспрерывно давить на клавишу стрельбы и потребует большой ловкости и упорства.
Для начала немного предистории.
Все началось с того, что на Земле, на самом ее краюшке, обосновались коварные пришельцы пожелавшие уничтожить Землян. Но не все еще потеряно - два супер-командос получили приказ устранить угрозу и теперь захватчикам прийдется не сладко. На первых уровнях героям будут противостоять земляне, но позднее они доберутся и до логова инопланетных тварей.
Как видим сюжет очень оригинален - примерно так же как и у нескольких тысяч подобных игр - снова пришельцы - снова спасать мир. Начнем с ZX Spectrum.

ZX SPECTRUM 48K/128K

Краткие характеристики:
Центральный процессор: Zilog Z80
Память: 48K/128K

Для начала переместимся на платформу английского домашнего компьютера ZX Spectrum. Кто помнит, самыми распространенными были 48 и 128 Кб модели. Обычно версии для 128 Кб машин были более качественными, так как снабжались дополнительными звуковыми эффектами и мелодиями, а так же позволяли запускать многоуровневые игры без дозагрузок. Несомненно владельца ZX Spectrum 48K стоило поменять свою модель на более совершенную 128Кб.
Начнем с версии 48K.



Лэнс достиг цитадели.
Версия для ZX Spectrum 48K.

Версия для Zx Spectrum "Contra" носила имя "Gryzor". Игра встречает просто шикарной заставкой, на которой изображены два командос, а за их спинами раскрыл зубастую пасть злобный пришелец. У меня это все создало стойкую ассоциацию с фильмом Ридли Скота "Чужой", а точнее, даже со второй частью от Джеймса Кемеруна.
Создала игру знаменитая Konami подарившая игрокам много прекрасных игр. Издателем для платформы ZX Spectrum выступила Ocean. На Спеки это имя сулило очень качественную игру и с "Gryzor" это правило осталось прежним.
Не буду вдаваться в подробности выбора управления - они богаты - Keyboard / Kempston / Cursor keys / Sinclair и назначить самостоятельно.



Первый уровень начинается в джунглях - как и в других версиях. На заднем плане ночь и звезды. В ночи застыли пальмы с пышными кронами. Уровень выполнен в сине-зелено-желтых цветах. Фигурки хорошо детализированы. Конечно графику шедевром не назовешь, но весьма неплохо в целом.
Сам игровой процесс заслуживает отдельной похвалы, управление отзывчиво и удобно. Игра идет очень плавно, что бывает на этой платформе не часто, все таки аппаратная часть далека от идеала - при ее создании преследовались другие цели. Другими словами скажем - при весьма



скромных технических характеристиках бытового домашнего компьютера SINCLAIR игра смотриться достойно и играть в нее будет приятно.
Взорвав вход в цитадель на первом уровне мы попадаем в псевдо-объемный вариант с видом - "со спины" и продолжаем свою благородную миссию.
Музыки нет, только звуки выстрелов.
Запустив же 128 Кб версию, как и ожидалось сразу стали заметны отличия в виде мелодии играющей на фоне заставки. Далее же различия оказались минимальны.



COMMODORE 64

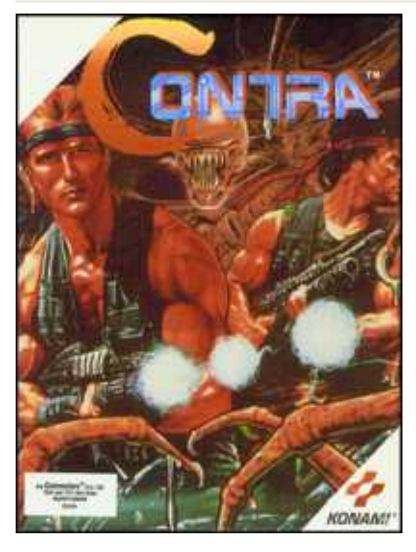
Краткие характеристики (Источник: SERVICE MANUAL MODEL C64 COMPUTER September 1985):

Процессор: 6510A (совместим с 6502 применявшимся в Nes) - 1.02 MHz.
Память RAM: 64 Кб
Память ROM: 20 Кб
Разрешение экрана: 320x200
Количество спрайтов на экране одновременно: 8 с размером 24x21 и до 4-х цветов.
Количество цветов: 16



Название игры: Gryzor

Что же, покинем стан любителей продукции Клайва Синклера и перейдем к следующей машине, которая по праву считалась более совершенной в мультимедийном плане и несмотря на то, что центральный процессор этой машины имел частоту всего в 1 Мгц, что на 2,5 Мгц меньше чем у ZX Spectrum - демонстрировал игры с куда более впечатляющей, цветной графикой - а музыка всегда являлась предметом гордости этой платформы. Неужели никто еще не догадался, что речь пойдет об знаменитом домашнем компьютере Commodore 64?
"Gryzor" у меня запустился без заставки, зато уже первый уровень встретил знакомой мелодией. Между тем заставка в игре есть - смотрите скриншот - проиграла в количестве изображенных объектов, но нарисована более подробно.





Снова джунгли, снова враги. Призы в виде мощного и не очень - оружия.
Мир обрел большую детализацию по сравнению с предыдущей платформой. Пальмы стали поменьше, кроны погуще. Плавность игры выше всяких похвал, как впрочем и на большинстве Commodore-вских игр.
Вообще прочувствовать машину через эмуляцию достаточно сложно, во первых потому что время когда 64 Кб памяти казались просто гигантским объемом безвозвратно прошли, как и такие моменты, когда вся семья склонялась над небольшой картонной коробкой в которой лежал новенький Commodore 64, но с помощью фотографий выложенных в этой рубрике надеюсь помогу вам оживить те чувства.
Что же, Commodore-вская версия игры заслужила высокой оценки благодаря отличной графике (для 8-битной машины) и невероятной плавности игрового процесса. На Commodore 64 существовало 2 версии этой игры - одна называлась "Gryzor", другая "Contra". Но именно "Contra" отыскать в своем архиве мне так и не удалось. Сложно











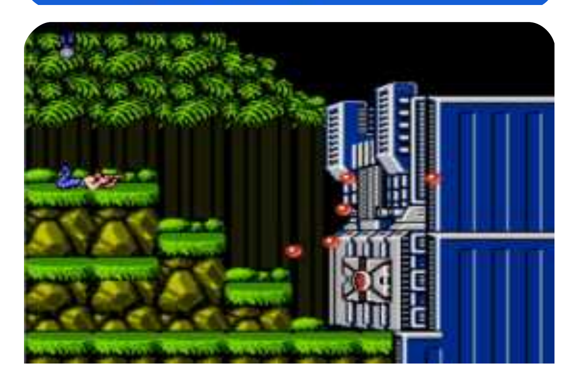
Версия для Commodore 64

сказать являлись ли они идентичными, а вот версии для игровой приставки от компании Nintendo - NES отличались просто разительно! Но об этом читайте далее.

NES







Название игры: Contra
Год: 1988

Название игры: Gryzor
Год: 1988

Вот мы и переместились из мира домашних компьютеров в мир 8-битных игровых приставок. Перед нами NES, известная так же как Dendy. С первых мгновений, после того как вставлен картридж в приставку и нажата кнопка "СТАРТ" чувствуется большая увлекательность игрового процесса. Графика просто отличная для 8-битки. Красивые цвета и отличное музыкальное сопровождение. Музыку не настырно пищит, а приятно бухает басами, мелодии великолепно передают настроение игры.
Конечно же я не могу говорить про эту систему объективно - мне она всегда нравилась. Nes-овская Contra - это та самая версия игры, которую непременно надо пройти - так как это просто классика геймплэя. Стоит добавить пару слов и о прекрасной анимации задних планов - на третьем уровне водопады просто отлично смотрятся. небольшой нюанс - если в Commodore64-версии по мосту на уровне "Джунгли" просто невозможно пройти - мост заминирован, то в NES-версии возможно при некоторой сноровке перепрыгнуть мины.
Но именно на NES, системе, где вышло максимальное количество частей этой игры есть два самых несправедливых варианта. Прежде всего игра под названием "Contra" - жалкая обрезка от "Gryzor". Вы не ослышались. В Gryzor есть множество мультфильмов развивающих сюжет, которые отсутствуют в Contra, а так же... многие объекты анимированны. Если в Contra джунгли статичны, то есть - неподвижны, то в Gryzor пальмы колышут листьями.
Итак...
В 2631 году из глубин космоса на Землю упал метеорит. Новая Зеландия сообщила о метеоритном дожде прошедшем над океаном.
Спустя 2 года Земля подверглась атаке пришельцев. Был разработан план "Red Falon" в ходе которого привлекались командос Бил и Ланс из отряды "Gryzor". Цель - спасти мир от уничтожения. Далее все только в ваших руках. И сразу же начав играть в Gryzor после Contra помимо не виденных до этого фильмов вы станете свидетелем карты уровней, которая плавно будет скользить по экрану и многих других вещей. Поэтому стоит сразу искать Gryzor.
Как уже упоминалось - NES порадовала фанатов Contra выпуском нескольких частей.

В 1990 году увидела свет игра Super C - то есть Super Contra. С одной стороны сразу же окунаешься в знакомую "контровскую" атмосферу, как всегда отличная музыка и ураганный геймплэй. Но мы видим разрушенный мир, небо сверкает электрическими разрядами. В целом графика сделала шажок назад, но зато появились красивые спецэффекты.

В 1992 году вышла игра Contra Force известная так же как "Super Contra 6". На мой взгляд она обладаем просто фантастической графикой, которая напомнила "испанскую" , наподобие той, что можно видеть в играх на ZX Spectrum (Corsarios, Satan), Atari ST (After The War), AMIGA (Lorina, Freddy Hardest), хотя игру выпустила все та же японская Konami. В Contra Force сконцентрировалось все, что так нравилось поклонникам Контры - беспрерывная стрельба, увлекательный игровой процесс и отличная музыка. Это безусловно лучшая часть "Contra" когда либо выходившая на NES.
Но помимо Contra Force так же выходила Contra Spirits в которой действие развивалось уже в 2636 году!
Сама игра появилась в 1996 году и к сожалению далеко не шедевр. Слабая графика и невыразительная музыка - вот ее визитная карточка. Мне показалось, что она похожа на SNES-овскую версию. Так же мне попадался вариант



игры под названием Super Contra 2 - но это, как мне кажется, обычный хак.
По сравнению с играми с 8-битных компьютеров - качество NES-версии игры вне конкуренции. "Contra" на Nes просто недостижимо высока по качеству по сравнению с значительно более слабыми во всех планах комодоровскими и спектрумовскими вариантами.

Найти "Contra" на других 8-битных машинах мне не удалось, поэтому Я переключился на системы несравнимо более мощные - 16-битные. Эти мега-монстры способны серьезно улучшить графику в играх и звуковое оформление приблизив действие на экране телевизора к реальности.



В Gryzor есть множество мультфильмов развивающих сюжет, которые отсутствуют в Contra.









На AMIGA мне не удалось обнаружить Contra, как впрочем и на Atari ST. Но что касается последней - это задача нетривиальная - более 1 Gb ромов в коллекции из дискет-сборников знаменитых пиратских групп типа AUTOMATION, FOF и тд - и списка игр на них просто не существует!
Поэтому подключим 16-битную приставку SEGA MEGADRIVE. Надеюсь все знают, какую мощную графику демонстрирует эта система. Сочетание феноменального моторо-ловского центрального процессора 68000 И графической системы - по настоящему гремучая смесь.

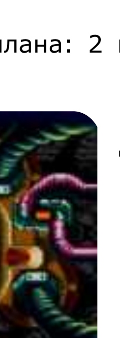




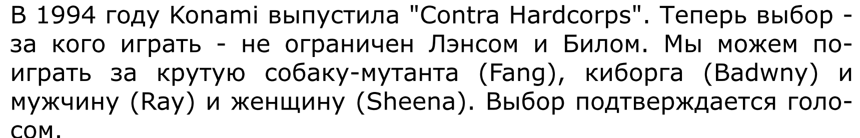
SEGA MEGADRIVE

Краткие характеристики (источник Sega Technical Overview 1.00):

Центральный Процессор (16-битный): 68000 8 MHz (аналогичный устанавливался в ATARI ST)
Память: 1 Мбайт (8 Мбит) ROM, 64 Кбайт RAM
Видеоконтроллер (VDP):
Процессор Zilog Z80 4 MHz: для управления программируемым генератором звука (чип TI 76489) и чипом FM синтезатора (Yamaha YM 2612).
Разрешение экрана: 320 x 224
Аппаратно поддерживается 3 плана: 2 прокручиваемых плоскости и 1 план спрайтов.







Цвет: 64 цвета из палитры в 512
Для Мегадрайва версия "Contra" носит название "Contra Hardcorps". Это без преувеличения квинтессенция всех возможностей приставки в сочетании с великолепной работой программистов сумевших реализовать невероятные эффекты. Еще не начав обзора этой версии я заранее скажу - этот вариант способен поразить любого игрока бесподобной реализацией и стоит ей поаплодировать.
Ну а теперь собственно начали...
В 1994 году Konami выпустила "Contra Hardcorps". Теперь выбор - за кого играть - не ограничен Лэнсом и Билом. Мы можем поиграть за крутую собаку-мутанта (Fang), киборга (Badwny) и мужчину (Ray) и женщину (Sheena). Выбор подтверждается голосом.



И вот вы уже брошены в безумный горящий мир. Вдали пылает город по которому ползают гигантские роботы уничтожающие все живое. Броневик проломивший вражеский кардон взрывается и вы зажав в руках оружие поливаете все градом пуль. Темп игры просто сумасшедший. Секунда промедления будет стоить вам жизни. Враги не задумываясь обрушивают здания, ужасные БОССЫ имеют рост выше небоскребов и кидаются автомобилями, когда лазеры перегрелись. В следующих уровнях перспективы меняются на псевдо-3D, когда на игрока летит дорога. Вокруг нескончаемые вспышки взрывов и завораживающая энергичная музыка. От мощных взрывов экран вздрагивает. А далее игрока ждет множество уровней - один из самых впечатляющих битва на поезде, когда гигантский робот обогнав локомотив останавливает его. В игре неприлично много БОССОВ, неприлично много разветвлений сюжета - игру можно играть множество раз побывав на уровнях, где вам побывать не удалось. Такое ощущение, что программисты поднапряглись и вложив все свое умение и опыт выдали непрерикаемый шедевр в жанре стрелялок. Так же поражает скорость игры - чтобы этого достигнуть - действительно был нужен очень быстрый центральный процессор типа











68000 и совершенная видеосистема.
С одной стороны мегадрайвовская "Contra Hardcorps" не похожа на классическую "Contra", но все же это "Contra", она узнаваема.
С этой игрой произошел сногсшибательный прорыв в качестве.
Что же, тем интереснее сравнить ее с версией для приставки появившейся аж на 3 года позже и называемой убийцей Мегадрайв. Этакий молодой киллер старичка. Конечно же я говорю о Super Nintendo! Но одно "но" - Contra III для SNES появилась на 2 года раньше Contra Hardcorps.



SUPER NINTENDO



Краткие характеристики (источник - журнал EMULATORS MACHINE 1 и документ SNES Technical Specs):
Центральный процессор (16-битный): 65C816, частота выбирается из 3.58, 2.68 и 1.79 Mhz.
Память: 128 Кб.
Видеопамять: 64 Кб.
Аудиопроцессор: Sony SPC7000 8-битный + музыкальный конвертор Pulse Code Modulator (PCM) - 16-bit.
Аудиопамять: 32 Кб.
Количество цветов на экране: 256 из палитры 32768.
Максимальное количество спрайтов на экране: 128.
Графический процессор PPU: 16-бит
Максимальное разрешение экрана: 512 x 448 (в играх использовалось половинное разрешение 256 x 224).
Аппаратный скролинг: вертикальный, диагональный, горизонтальный.

Итак ставим картридж с "Contra III. The Alien Wars" в слот приставки. Хотелось бы добавить, что SNES способна аппаратно воспроизводить и множество других уникальных эффектов не указанных в кратких характеристиках. В целом от данной системы не стоит ожидать сверх-скоростной стрелялки - уж об этом позаботится недостаточно мощный центральный процессор (хотя можно назвать и исключения -), но стоит ждать красивую графику, великолепную 256-цветную картинку и множество эффектов, типа скалинга и тд.











И не забываем, что Contra Hardcorps на Megadrive появится только через 2 года.
2636 год. Земля атакована пришельцами, только отряд "Contra" может справится с ними.
С первых кадров игры неизгладимое ощущение оставляет музыка - с эффектами реверберации, воспроизводимая методом сэмплов - это конечно совершенно иной, более высокий, уровень. Музыка прекрасно передает атмосферу игры. Цветовая палитра так же вне конкуренции, блестяще выглядит радуя 256 цветами. Динамизм, против будущей мегадрайвовской версии заметно ниже, но спрайты нарисованы с вниманием к множеству деталей. Задний фон изображающий разрушенный город прорисован очень тщательно и движется отдельно от переднего, что создает ощущения объема. В игре







встречаются знакомые места из NES-овской версии - например цитадель (правда переместившаяся из джунглей в центр города). Враги - главным образом солдаты, а на последующих уровнях и инопланетные твари - достаточно опасные противники, поэтому лучше позвать на помощь друга и доверить ему второй джойстик от приставки. Есть и уровни с видом сверху, в которых используются уникальные, свойственные только SNES - эффекты и возможность перемещаться не только на своих двоих, а и бронетехнике. Игра в целом радует несмотря на меньший, как уже отмечалось динамизм. Но на тот момент - 1992 год - среди 16-биток равных ей небыло, а ближайший конкурент - Contra Force существовала на NES, где конечно сказывалось на графике не такое мощное "железо" 8-битной приставки. Как мне кажется мегадрайвовская версия своим техническим совершенством просто затмила "Contra III", но это вовсе не повод отказываться от превосходной и качественной версии для Super Nintendo.



IBM PC-совместимые



Краткие характеристики:
CPU: от i8086 до Core Duo.

Да-да. Я видел этот "шедевр" на IBM PC. Мне он попался на одном из пиратских дисков. Зрелище было не для слабонервных - отвратительная графика слабо похожая на оригинальную, слабый геймплэй, аляпистые цвета. С другой стороны вполне возможно, что это могла быть чья то неудачная shareware. В то время казалось, что на PC просто нет приличных игр на фоне графического совершенства Мегадрайвов, да и что уж скрывать - обычных NES. Но вот спустя много лет понимаешь, что были и PC-хиты - достаточно

GAME BOY ADVANCE

В 2002 году на наладонной игровой системе GAMEBOY ADVANCE появилась от Konami игра Contra Hard Spirits. В целом это уже знакомый нам по SNES - хит - Contra III, но сильно урезанный и обедневший на визуальные эффекты. Не сомненно, что на наладонной системе такая игра очень к месту и способна приковать к себе надолго. Но если вы будете играть в нее используя эмулятор на ПК, то слишком много недостатков, не существенных при использовании на настоящей системе, будут раздражать и мешать насладиться игровым процессом.



Но еще до 2002 года (в 1998!) выходит "Contra" для игровой приставки SONY PLAYSTATION. А это говорит о том,







что знаменитая игра стала захватывать плацдарм 32-битных систем принесших в наш мир мощнейшую трехмерную графику!

SONY PLAYSTATION





Краткие характеристики:
Процессор: 32 bit RISC R3000A от MIPS(SGI) и LSI Logic Technologies. Частота 33.8688MHz.
Производительность 30 MIPS.
Геометрический процессор (Geometry Transfer Engine (GTE)): 66 MIPS, скорость 1.5 миллиона flat-shaded полигонов/сек,
500 000 текстурированных полигонов/sec
Память: 2 Мегабайта (16Mbits)
Видеопамять: 1 Megabytes (8Mbits)
Sound RAM - 512 Килобайт (4Mbits)

Графический процессор (GPU):
Способен рендерить до 360 000 полигонов/сек.
Количество цветов: 16.7 миллионов

Название игры: "C" The Contra Adventure
Год выпуска: 1998

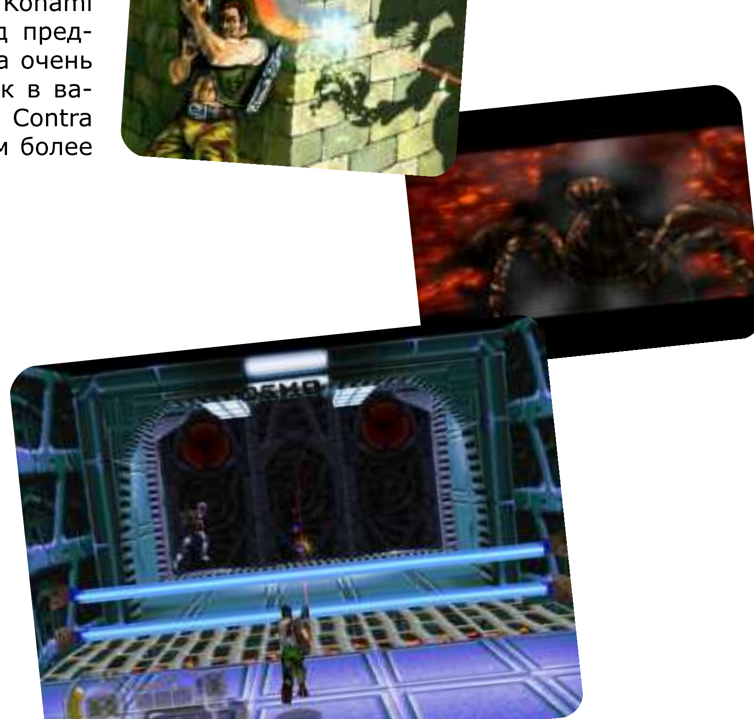
Из далеких глубин космоса к Земле приближается метеорит. К его поверхности прилепилась инопланетная тварь. Яркая полоса на небосклоне, взрыв и со дна кратера выползает пришелец. На горизонте застыли величественные египетские пирамиды.

Ну что же, в той или иной мере, сюжет мы уже поняли и в других версиях. Но это творение вышло на 32-битной системе и графикой должно обладать заоблачной.

Что же игра действительно демонстрирует красочную трехмерную графику, отличный звук и прекрасное музыкальное сопровождение - мощь 32-битной системы не пропала напрасно. Многие уровни выполнены в имитации 2D-графики, но в движении сразу понимаешь, что на заднем плане по настоящему трехмерные небоскребы. Возможно Konami несколько переборщила с уровнями, где вид представляется из за спины игрока. В целом игра очень динамична, конечно не до такой степени, как в варианте для SEGA Megadrive/Genesis - Contra Hardcorps, но играть довольно интересно. Тем более создатели постоянно пытаются вам показать, что это действительно трехмерная Contra. Тем не менее эта версия игры разочаровала многих игроков. Главные отличия этой версии от других - трехмерный мир Contra, часто вызывающий приступы восхищения отдельными объемными декорациями, красивые взрывы и отличная высококачественная музыка.

















Ну и напоследок мы переместимся на игровые автоматы - невероятно мощные машины, часто создаваемые только для одной единственной игры. На автоматах выходило две части "Contra" и мы их сейчас рассмотрим. Думаю излишне озвучить, что это и есть оригинал с которого пошли все версии для других систем.

ИГРОВОЙ АВТОМАТ

Название игры: Contra
Название игры: Gryzor
Год выпуска: 1987
Manufactured: Konami

CPU:
M6809 1.5 Mhz
M6809 2 Mhz
Sound: YM2151 3.58 Mhz
Разрешение экрана: 280x224
Количество цветов: 128







Прежде всего - 1987 год - это время когда появилась игра. А теперь запустим автомат и... Совершенно потрясающая графика достойная восхищения. Фигуры командос невероятно детализированно нарисованы. Плавность игры просто умопомрачительная. Задний фон уже знакомых джунглей движется отдельно от переднего. При стрельбе из дробовика Лэнс передергивает за-





твор. За джунглями сверкают горы от разрядов молний идущей где-то в далеке грозы. Цитадель вся переливается в свете ламп. Враги очень тщательно прорисованы. Несомненно это некий недосягаемый уровень качества. Относительно музыки - звучит она отлично, а мелодии узнаваемы и что уж повторять, но все же - великолепны. На втором уровне вид становится из за спины. А теперь давайте сравним с вариантами уже виденными. 8-битные домашние компьютеры сразу выбывают из соревнования - слишком слаба там графика. Nes? Но уровень Nes так же не способен приблизиться к этому шедевру. SNES или Megadrive? Но и в этом случае игра на автомате выглядит лучше! В конце концов вы видите скриншоты - что к этому еще можно добавить?
"Contra" на игровом автомате - это очень круто! Но что может быть лучше этого? Быть может "Super Contra"?

ИГРОВОЙ АВТОМАТ

Название игры: Super Contra
Год выпуска: 1988
Manufactured: Konami

CPU:
KONAMI 3 Mhz
Z80 3.58 Mhz
Sound: YM2151 3.57 Mhz, K007232 3.57Mhz
Разрешение экрана: 288x224
Количество цветов: 1024

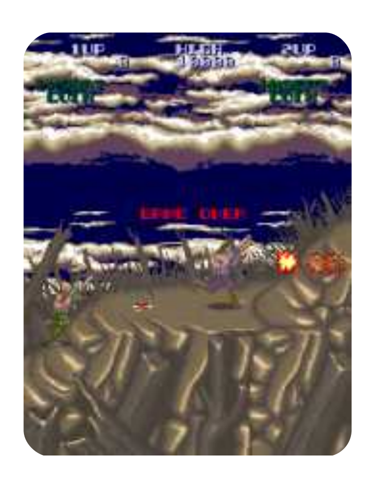






Действие игры происходит через год после событий предыдущей части. В первой части "Contra" землянам удалось уничтожить пришельцев однако... Как вы понимаете все начинается по новой. Игра обладает прекрасной графикой, но мне показалось, что хотя некоторые моменты нарисованы просто здорово, в целом продолжение графически немного уступает первой части. В то же время в игре присутствует речь, отличная музыка и ураганный геймплэй. Начав играть в разрушенном городе вы станете свидетелями, как буквально из под земли вырастают секретные сооружения. Палитра игры подобрана просто замечательно и завораживает плавными переходами цветов. Несомненно это одна из лучших игр серии.







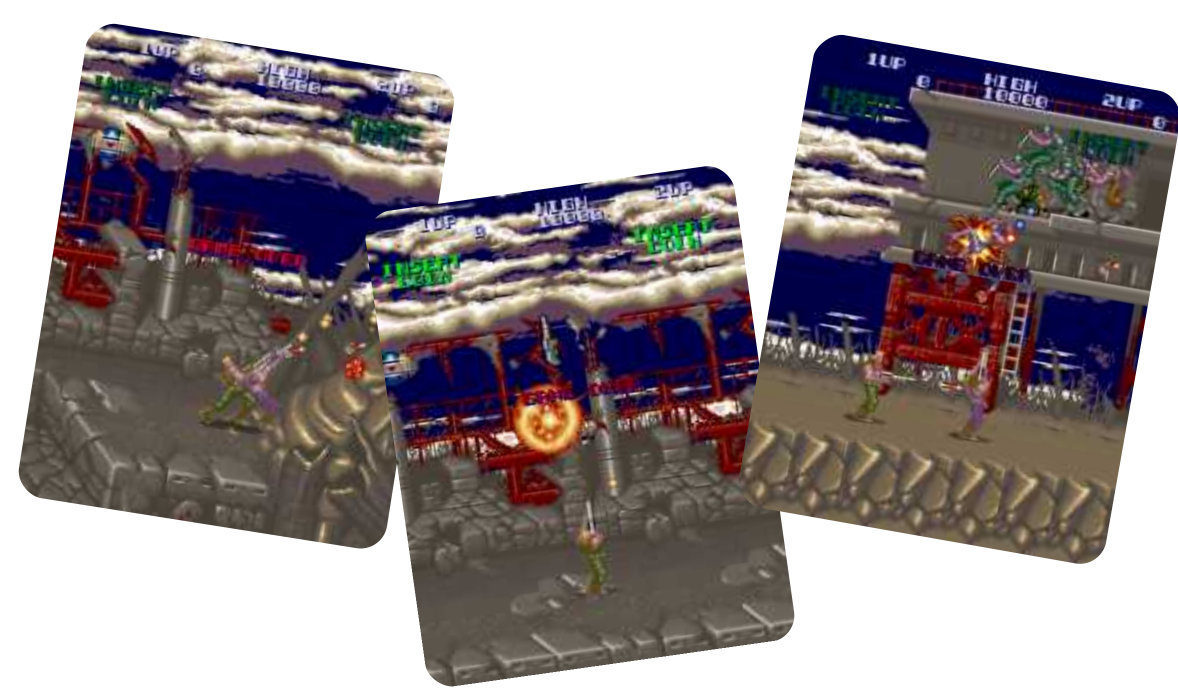




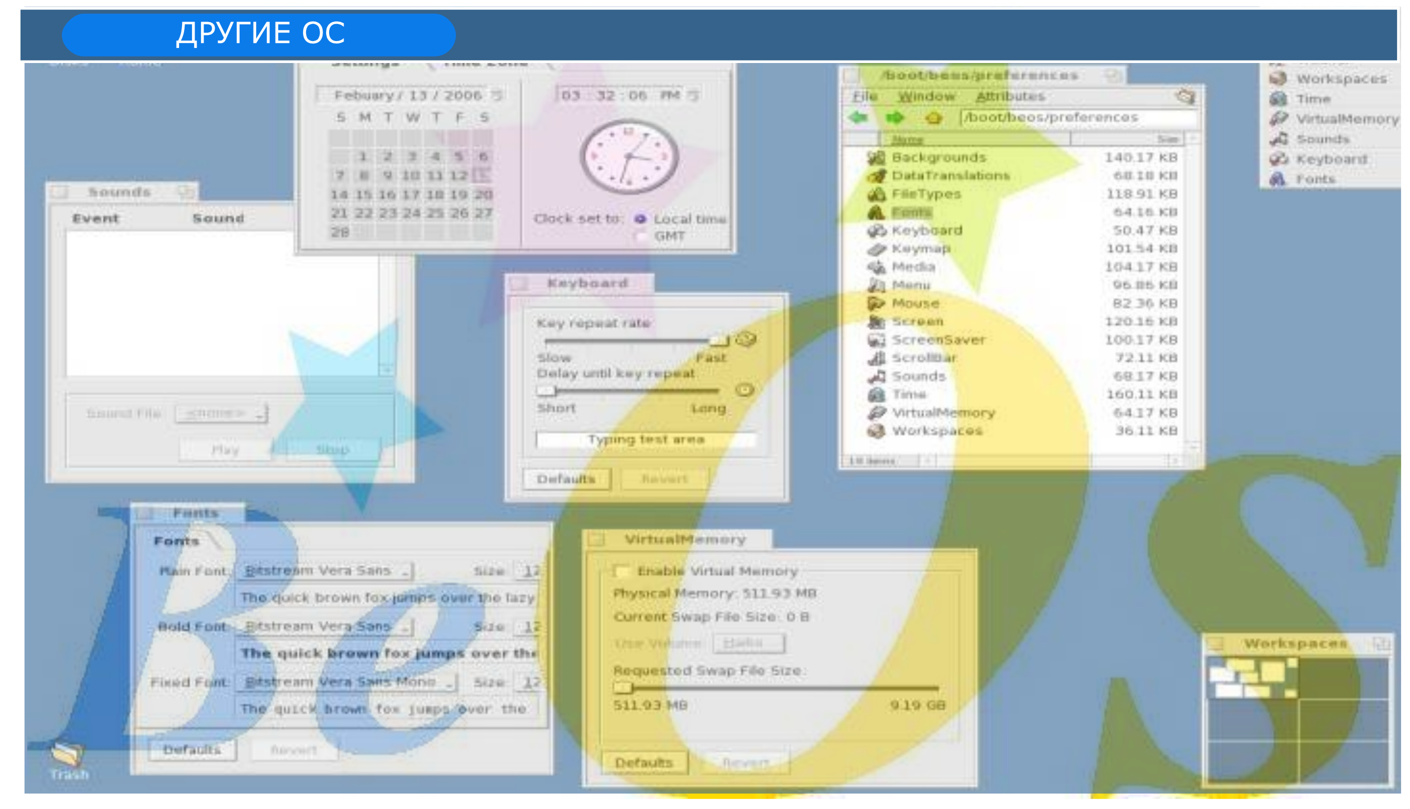
Вот и подошло к концу наше небольшое путешествие - надеюсь вы горите желанием заполучить одну из версий такой замечательной игры, как "Contra" и составить собственное мнение. Как видите даже одна и та же игра может являть миру несколько лиц.







ДРУГИЕ ОС



Чтобы вы сказали об операционной системе, в которой сообщения об ошибках появляются в стихах, при выполнении задач нет ожидания для пользователя, а добавление второго процессора увеличивает быстродействие почти на 100%?
Возможно ли сие?
Да, и как насчет пользовательского интерфейса и скорости загрузки?
Интерфейс прекрасен, а загружается ОС за 10 секунд.
В таком случае не является ли ее создателем харизматичный и затянутый в кожу француз?
Да, речь идет о Жан Луи Гассе – бывшем идейном проводнике прекрасного в Apple. Покинув революционную компанию Гассе основал Be Inc. дабы показать правильный путь построения современных операционных систем. В то время сама Apple в отчаянных попытках пыталась создать новую ОС с настоящей многозадачностью и внушающей уважение стабильностью. Возможно Луи, как Терминатор сказал тогда: «Я ухожу, но я еще вернусь!» И даже позже вернуться попытался.
Его новая, только что с иголочки Be Inc. приступила к грандиозному проекту по созданию ОС нового поколения. Но разве на этом все закончилось? Нет! Для новой ОС должен был быть создан новый компьютер способный поразить мультимедийными функциями.
Где то не менее харизматичный Стив Джобс занимался своим уникальным компьютером Next и ОС на Unix-подобном ядре. А Apple неслась на всех порах к своей гибели.
Новый компьютер был создан получив немного странное название BeBox. Из привлекающих внимание способностей компьютер поражал отличной работой с мультимедиа и имел 2 рисковых процессора, которые вскоре сняли с производства, так что Be Inc пришлось перебираться на процессоры Power PC – не самое приятное событие. На самом деле это был знак свыше. BeBox на новых камнях бегал намного шустрее, чему удивлялись даже сами разработчики.
Итак, миру предстал компьютер BeBox (который мы обязательно рассмотрим в будущих номерах журнала) и ОС BeOS (о ней и речь).
Я достаточно долгое время был ярым фанатом BeOS. Мне нравилась фантастическая скорость ее работы, впечатляющая многозадачность и конечно красота. За приятным внешним видом прятался знакомый по Linux терминал в котором можно было запустить множество утилит. Благодаря gcc реально скомпилировать линуксовые бегающие глазки и другие POSIX-совмести-

- Вано, что такое ос?
- Ос, учитель, - это большой полосатый мух.
- Нет Вано. Ос – это то, вокруг чего Земля вертится.

-Вижу остров по правому борту, - закричал матрос на мачте.
Экипаж сгрудился возле перил, отчего корабль накренился на одну сторону. Расторопный кок перегнувшись зачерпывал в кастрюлю соленой воды, чтобы сэкономить на соли.
Но из за расстояния было плохо видно - так, какая то темная точка на горизонте.
-С острова нам подают сигналы, - сообщил матрос. - Там кто то есть.
-Ответь им, что мы их видим, - скомандовал Безумный профессор.
«Мы вас видим», - просигнализировал матрос.
-Они отвечают. Видите вспышки. Чтобы это значило.
-Это азбука морзе, - догадался Проффесор. - Сейчас я переведу...
«Это капитан Клон. Я один на необитаемом острове, - но я нашел здесь бесценный клад...»
- Мы нашли его! - закричал Проффесор. -Ура.
-Клад! Клад! - оживились матросы поняв все немного иначе.
- неужели это тот самый та-

мые приложения. Да что значит можно, и компилировал!
Многие любят работать с файлами средствами ОС, я же всегда предпочитал костыли. В BeOS этому прекрасно помогал BeFar, в Linux – Krusader. BeFar выглядел просто чудесно, что и не удивительно, в BeOS нет текстового режима, его можно только эмулировать графическим. Поэтому в Far были замечательные значки папок – вместо невыразительных названий.
Драйвера устройств устанавливались банальным копированием файлов в определенные директории.
Некоторым «везунчикам» посчастливилось видеть черно-белую BeOS. Это происходило, когда не определялась видеокарта. В таком случае оставался вариант загрузки с нажатой клавишей Ctrl и выбор графического режима – после чего глаз радовали приятные синие цвета десктопа. Я правда, как приверженец компьютеров Commodore AMIGA использовал скин с амижной темой и моя беоська была как будующая AMIGA OS.
В принципе я знаю, что она рассматривалась как один из претендентов на это место, но не сложилось. Раз уж я опять свернул на дорожку истории, то продолжу.
Создав BeOS Гассе протянул руку помощи умирающей без новой ОС – Apple – в виде восхитительной, логичной, быстрой и красивой BeOS (то самое: «вернусь»).
Жан Луи не сомневался в положительном результате, так как больше помощи Apple ждать было неоткуда – вокруг только нарастающая популярность компании Microsoft и ее программных продуктов.
Он просил всего лишь… 120 миллионов долларов.



Каково же было изумление, когда Гассе получил отказ! Apple купила ОС у … Стива Джобса. Заплатив 400 миллионов и вернув в штат основателя.
На мой взгляд, прими они BeOS в качестве основной системы – битва против мелкомягких не была бы такой позорной, похожей на щенячью возню.
ОС от Стива превратилась во всем известную MacOS X, первые версии которой практически были непригодны к использованиюи ооочень медлительны, в противовес молниеносной BeOS. Только относительно недавно MacOS X стала похожа на конфетку, BeOS конфеткой была изначально.
После такого вступления – либо пан, либо пиво.
К большому сожалению сегодня сама BeOS (которая с того времени прекрасно научилась работать на intel-процессорах) мертва. Можно даже не пытаться ее запустить на Athlon XP/64 или последних Pentium 4. В процессе инсталляции вы будете бесконечно перегружаться и … все. Проблема всего лишь в указании на инструкции в одном из файлов.
Но…
Вот это замечательно, что всегда есть НО!
Перед смертью подготавливался релиз BeOS версии 6, известный так же как Dano.
На его основе в 2006 году вышла новая коммерческая ОС – Zeta.
При ближайшем рассмотрении мы видим все ту же славную BeOS 5.1 с нарушенной системой каталогов и давным-давно морально устаревшим офисным пакетом Gobe Productive, который никогда особо и не блистал. Создается ощущение, что просто исходники Dano скомпилировали внеся небольшие изменения и все. Но на дворе 2006 год, флаеры бороздят просторы, бластеры, суперкомпьютеры и прочие чудеса, а мы видим все ту же старую добрую BeOS.
Совсем другое

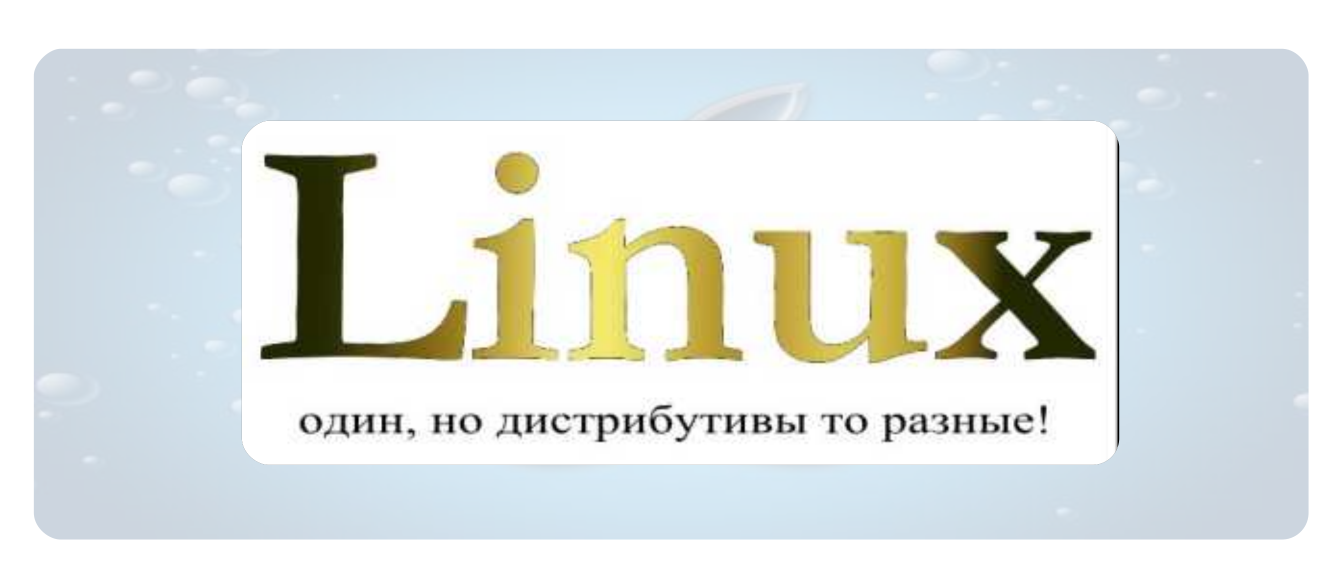


инственный остров, где находится самый ценный клад в мире?
Никто из команды не мог успокоится пока нос корабля не уткнулся в песчаный берег.
Тут уж все высыпали на твердь оснащенный кирками, лопатами, а кое кто и бритвенными принадлежностями.
Путешественников встречал сам капитан Клон. Обоюдной радости небыло предела.
Спустя некоторое время, когад первые восторги стали стихать, Безумный профессор наконец смог спросить:
-Позвольте, но что это за клад, о котором вы говорили.
-Вы не поверите, - сказал вынужденный робинзон. - представьте на таком маленьком островке я открыл целый мир, который значительно больше известного нам ранее.
-И что же это.
Клон хитро улыбнулся и заговорщицки прошептал:
-Так и быть, вам я скажу. Это мир свободных операционных систем. Присаживайтесь поудобнее и я начну свой рассказ о чудесах, которые вам и не снились.

дело – Haiku. Свободная ОС на свободном ядре созданном одним из программистов писавших оригинальную BeOS.
Haiku прямая альтернатива Linux, но для нее к сожалению слишком мало софта, к тому же он (или она) морально устарел как минимум на 5 лет. В то же время приятно осознавать, что у нас (людей планеты Земля) в запасе есть прочные тылы в виде воставшей из пепла BeOS, если вдруг в один не прекрасный день с Linux случится что нибудь не хорошее.
Программы входящие в Haiku пока не достаточно стабильны, но это дело наживное. Главное, что ОС по прежнему многозадачна и



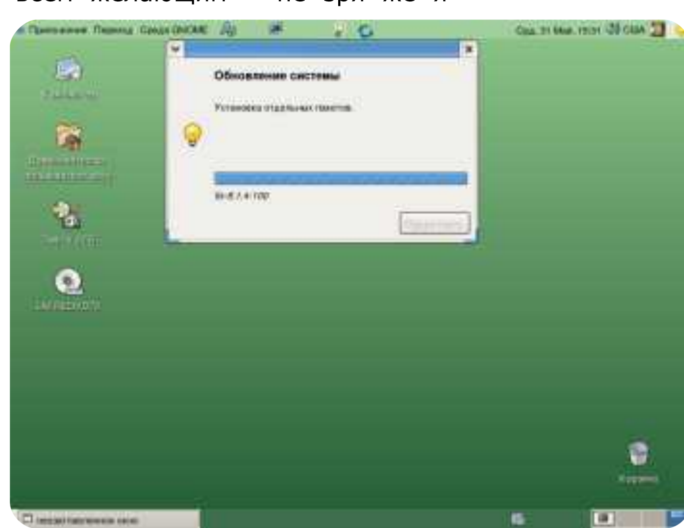
очень быстра. В принципе не за горами тот день, когда можно будет запустить под ней достаточно большое количество приложений доставшихся в наследство от BeOS.
Zeta пошла немного другим путем и обещает портированные из LINUX приложения – в данном случае речь конечно ведется о приличном офисном пакете OpenOffice - которым уже продолжительное время пользуюсь и я.
Haiku еще далека от завершения, но всегда можно получить из сети свежий снимок образа ОС. К тому же это свободная операционная система и если у вас есть время, желание и программистские наклонности, то стоит посодействовать этому замечательному проекту.
Сегодня в мире доминирует ОС от Microsoft, завтра возможно - Linux. Но кто может с уверенностью сказать, что послезавтра BeOS в лице Haiku не возродиться словно птица феникс ослепляя нас своей логичностью, красотой и скоростью?



Надеюсь ваше погружение в мир Линукс прошло хорошо, вызвав достаточно положительных эмоций. Если же этого еще не произошло, но вы заинтересовались возможностью обзавестись свободной ОС созданной для действительно свободных людей, то тут то и возникнет вопрос о дистрибутивах, так как Linux как таковой – название собирательное. Разумеется технически это означает, что в виде сердца вашей ОС запущено ядро Linux. Но вот все что вокруг ядра не просто может различаться, а различается, да еще ой-ей-ей как.
Поэтому под фразой: «Я вот вчера Линукс поставил», - говоривший подразумевает вовсе не то, что он установил ядро, а некий конкретный дистрибутив.
Ниже речь пойдет о различиях этих самых дистрибутивов, так как (смотри название) - Linux один, но дистрибутивов много.
Я не в коей мере не хочу навязывать какие то предпочтения, так как свободный человек сам может выбрать, то, что ему необходимо – в моих силах лишь рассказать, да и то, вкратце, о самых ярких различиях ведущих дистрибутивов.
Итак, начинаем.
Безусловно самым популярным дистрибутивом, покрытым ореолом невероятного является Ubuntu. Его создатель – побывал в космосе и создал один из самых дружественных дистрибутивов. К тому же дистрибутив БЕСПЛАТНО рассылается в любые точки земного шара и вы его можете получить! Я заказал 10 дисков новейшего дистрибутива Ubuntu 6.06 в день, когда этот заказ стал вообще возможен. Сайт в эту секунду как раз обновлялся и я несколько в непонятии почему заказ не проходит повторял попытки. Были заказаны версии Ubuntu для 64-битных процессоров (!), для компьютеров Mac и для стандартных PC. Через 2 с половиной недели я получил посылку! Внутри был загрузочный диск (в количестве 10 штук), который являлся так же LIVE CD. То есть нет необходимости что-то делать с жестким диском – просто загрузитесь с компакт-диска и вы окажетесь в линукс-дистрибутиве Ubuntu. В помощь вам будет великолепная версия OpenOffice.org, Gimp и другие супер-программы. Если вам на-



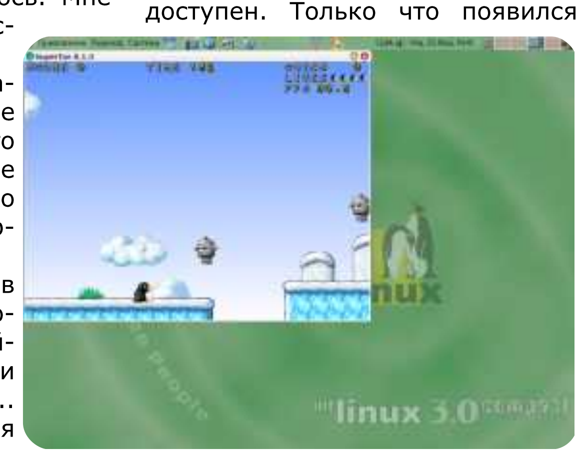
столько понравилась работа в Ubuntu, то стоит щелкнуть на иконке install. Линукс установится на ваш жесткий диск и станет работать значительно быстрее.
Особенно меня впечатлила папка Examples на рабочем столе – в ней лежали образцы того, что можно сделать при помощи Ubuntu. Здесь были видеофильмы (интервью с Нельсоном Манделой), прекрасная музыка в формате OGG (приятный саксофон и сопровождающие инструменты), созданные графики, презентации и много еще чего. Я даже сам удивился, так как некоторые вещи были в новинку даже для меня. Но я немножко забежал вперед - первая попытка запустить Ubuntu не привела ни к чему. Компьютер просто повис – беда не велика – ведь это лишь лайф-сиди. Такое же было и с предыдущей версией 5 на моей машине. Ладно, берем дистрибутив и тащим на работу, попутно раздавая бесплатные версии новейшего дистрибутива всем желающим – не зря же я



указал, что заказываю эти дистрибутивы для линукс-фанов Саратова и Энгельса. Вставляю диск в Celeron 2000 и без проблем попадаю в Ubuntu. Стол в приятной палитре цвета африканского загара (его основатель кстати, не белокожий). Запускаю Firefox для Linux и вот уже я в интернет. Щелкаю на значке «Установка/удаление программ» и через некоторое время возникает гигантский список свежайшего софта, который я могу установить прямо из всемирной сети! Стоит ли упоминать, что все на русском?
Достоинства дистрибутива впечатляют, ведь не зря же сайт этого дистрибутива самый посещаемый – около 3000 уникальных посетителей в день. И если у вас есть доступ в интернет – то просто отличный выбор, а так же возможность увидеть в работе полноценный



линукс-дистрибутив не устанавливая его на жесткий диск.
Следующий уважаемый дистрибутив о котором вы возможно слышали (хотя бы краем уха, да?) - SUSE / Open SUSE.
Суть в том, что данная группа дистрибутивов для настройки системы использует специальную утилиту YAST. Она очень удобна, прекрасно справляется с настройкой и нахождением устройств, а так же устанавливает софт из RPM-пакетов лишь по одному щелчку мыши – это ли не мечта? Но...
Из тех 6Gb софта, что помещены в дистрибутив меня оказалось интересуют совсем другие позиции, которых не оказалось. Мне понимаешь Stardict (русско-английский/англо-русский словарь) подавай, а его там нет! Мне Kompose нравится, а его пропустили. Но в конце концов все это легко можно скачать из интернет.
То есть дистрибутив очень легок в использовании, в плане настройки оборудования и установки софта, но...
Второе но и касается этой самой установки. Установив за секунду через YAST какую нибудь мелкую 100 Кб утилиту наблюдаешь, как YAST начинает перезаписывать зачем то конфигурационные файлы и делает это крайне медленно (0,5-1минута)! Это немного раздражает, но если вы готовы подождать – возможно – это именно ваш дистрибутив. Так же было отмечено, что на некоторых машинах при загрузке происходит зависание намертво (в особенности это касается OpenSUSE Slick).
Последняя версия SUSE 10.1 и в ней появился измененный графический сервер X с XGL который выдает такие эффекты (поворот стола в виде трехмерного куба, тени, дрожащие желеобразные окна и тд), что даже MacOS X 10.4, как говорят, по сравнению с Сусевским десктопом сильно блекнет. На самом деле, конечно с маковским рабочим столом тягаться еще рано – его аккуратность, логичность и все остальные составляющие пока что на недосягаемой высоте.
Если вы слышали о SUSE, то смею предположить, что и о Red Hat вы слышали. Но сам дистрибутив Red Hat сегодня совсем не бесплатен, а вот его свободный вариант Fedora Core вам будет доступен. Только что появился



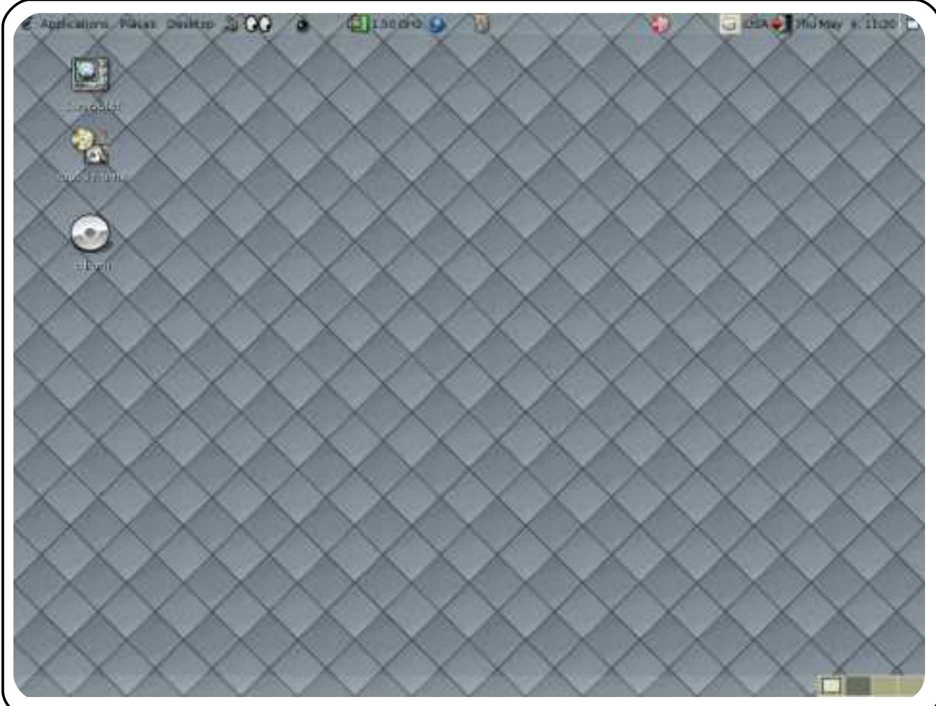


Fedora Core 5 и он включил в себя самые свежие приложения. И gcc4.1 с межпроцедурной оптимизацией, и GNOME 2.14 с векторным движком Cairo, и ядро 2.6.15.
Да, дистрибутив очень хорош, а его загрузка происходит невероятно быстро. К тому же тема с пузырями и новым логотипом Fedora – просто фантастика.
Но поставив Fedora Core 5 (FC5) не думайте, что вы сможете сразу начать просмотр DVD/mp4/mp3 – это проприетарные форматы и Федорой по умолчанию не поддерживаются - выход: доустановить кодеки. Так же в FC5 встроен невероятный поисковый механизм Beagle – он удобен, логичен и красив. Установив дистрибутив я первым делом обновил ядро до 2.6.16.20 включив в нем оптимизацию на многозадачность и отклик для десктоп-пользователя, а позднее собрал из исходников последнии версии Gimp 2.3.7 и Dosbox 0.65.
Скорость благодаря gcc4.1 и ядру выросла еще больше. Gimp стал грузиться за 2 секунды на Athlon 64 3000+ , а OpenOffice2.02 за 3.
К сожалению не получилось установить нормальные драйвера для GeForce 6600GT, но об этом моменте в дистрибутиве я уже был наслышан, поэтому сразу трехмерного ускорения достичь не удалось.
Безусловно FC5 очень хороший и безумно быстрый дистрибутив, но может потребовать некоторых познаний.
С другой стороны вам вполне может хватить и того набора софта, который идет сним сразу, как говорится «из коробки», тогда никаких ухищрений не понадобится.
На очереди у нас Mandriva, но о нем я сказать ничего не могу, так как последний раз им пользовался, когда он еще носил название Mandrake Linux. В то время это был один из лучших, если не самый лучший дистрибутив и есть все основания полагать, что с того времени он только улучшался.
Существуют так же такие сорс-основанные дистрибутивы, как Gentoo и подобные, но они – демонстрируя феноменальную скорость работы – требуют очень жирный интернет-канал. Возможно они станут вашими любимцами.
Я так же еще не упомянул дистрибутивы Debian и Slakware – у них существует огромная армия поклонников, но в Дебиан последний официальный релиз построен на древнем ядре 2.4 и уже достаточно сильно устарел (правда никто вам не мешает довести его до современного состояния – и тогда сказанное выше можно не принимать во внимание) – и главное препятствие – это очень популярный «Debian с человеческим лицом» - Ubuntu, а в Slakware с каждым релизом очень сильно уменьшается опять же официально поддерживаемый репозитарий программ. Кроме того многие считают Debian лучшим дистрибутивом (по итогам LINUX AWARD), который является оплотом свободного ПО и имеет самый большой репозитарий пакетов (под 18 000 программ(!)). Если вам хочется просто взять последний дистрибутив и насладиться новинками, то следует остановится на вышеназванных, иначе можно взять любой понравившийся дистрибутив и без особых проблем обновить его до последней точки актуальности.
Чуть не забыл отметить такую вещь, как менеджер пакетов используемый в дистрибутивах. Основных - два. В Debian-подобных дистрибутивах используются пакеты deb, а в Red Hat-подобных – RPM. В принципе это просто обычные архивы с указанием зависимостей, поэтому если вы уверены, что все библиотеки у вас в системе установлены – можно просто распаковать пакет и установить простым копированием. Это все к тому, что если вы себе поставили Ubuntu к примеру, пропустив мимо ушей, что он основан на Debian и накачали пакетов RPM, то с удивлением обнаружите, что Ubuntu потребует deb. В современных дистрибутивах установка пакетов давно представлена в графическом виде. В ручную пакеты установить так же не сложно. В терминале на deb набрать: dpkg -i пакет.deb. Для RPM:
rpm -ivh пакет.rpm. Чтобы не создалось мнение о несовместимости этих пакетов, то спешу успокоить – есть утилита alien, которая конвертирует пакеты rpm в deb и наоборот.
Остались русские дистрибутивы. Скажем так, это ОЧЕНЬ хорошие дистрибутивы заточенные под российских пользователей, то есть просмотр DVD/mp4 и прослушивание mp3 работает сразу «из коробки». Минус один – эти дистрибутивы выходят по следам своих запад-



ных собратьев и после установки приходится любителям всего «свеженького» обновляться. Например ALT Linux – клон Mandrake/Mandriva (но со своими изюминками вроде специального центра управления и бесподобным репозитарием дополнительных пакетов – более 8000(!) доступных сразу на диске), а ASP – это, можно сказать, русский Fedora Core (о чем и свидетельствуют многие надписи внутри дистрибутива и чего не скрывают и сами разработчики).
Но последняя свежайшая версия ASP11 основана на Fedora Core 4, а как вы уже знаете, свободно доступна сама Fedora Core 5.
И вот сидя на этой самой FC5, как то не тянет перелезать на ее старую версию.
Я надеюсь пролил свет на некоторые моменты, но поверьте, ни в коем случае не агитировал ни за один из дистрибутивов. В нашем саратовском SARLUG-е (где обитает до 200 (!) линуксоидов) многие сидят на «слаке», есть доминирующая «ALT Linux-мафия». Так же присутствуют фаны SUSE, FC и даже FreeBSD (которая Линукс-системой не является).
Какой из них лучше? А кто его знает! В каждом своя изюминка.
Ubuntu 6.06 великолепен и не требует для пробы инсталляции, SUSE 10.1 очень прост в настройке и невероятно красив благодаря XGL, FC5 включил в себя самые последние новинки (и способный поразить всех в будущем AIGLX), Alt Linux 3.0 идет в комплекте с гигантским количеством программ, включая любимый мной Stardict, а ASP 11 отточен до блеска и ужасно приятен в использовании. Список длинный – главное как говорится – нАчать!

КАК Я FREEBSD УСТАНАВЛИВАЛ

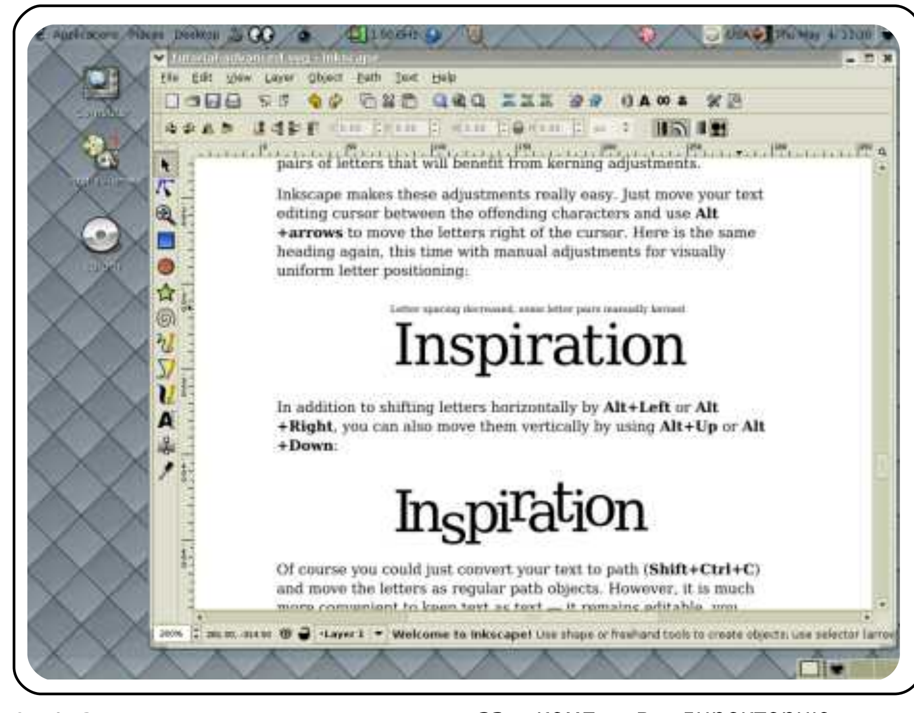


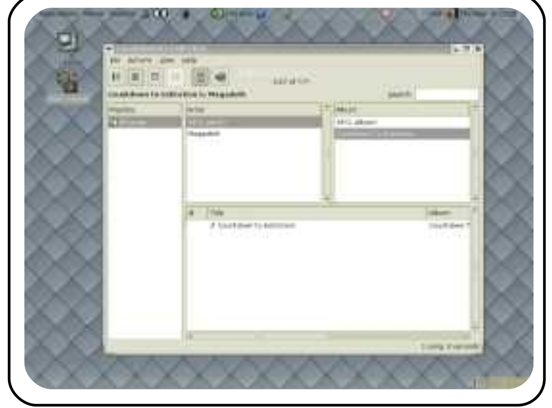
Попал мне в руки, братцы, журнал “Linux Format” за март месяц – штука отличная (от других) и познавательная. Но в отличии от писишных журналов с номером шел двухсторонний DVD (ака DVD-10) наполненный не как обычно у других - ограниченным в использовании и ущербным другими путями, а так же – не бесплатным – хламом – а отличным свободным софтом и дистрибутивами.
И обалдел я, братцы, увидев такое кошерное изобилие – одна только Фря 6.0 (FreeBSD) чего стоила. Да и помимо нее на блестящих невидимых дорожках диска притаились в предчувствии звездного часа такие ОС, как OpenBSD, NetBSD и даже AROS – клон AMIGA OS для i86-совместимого «железа».
Вот и решил я новую FreeBSD, под номером 6 установить на свой боевой компьютер. А он, как говорится – вещь в себе – Pentium не 3, не 2, и даже, братцы, не 1, а 4 о 1500 мегагерцах. 384 Мегабайта прочной памяти без склероза, видеокарта GeForce 5700 и жесткий диск на 10 GB.
Вставил я диск DVD-шный в привод и установку начал. А в Фри все очень просто – на все про все – один инсталлер – sysinstall. Причем можно сразу весь софт установить – набив голодный винчестер до отказа – либо потом. Так что смело я выбрал минимальную установку. Посидел, подождал, и вижу, братцы – резетится мой комп – друг боевой. И вот уже и FreeBSD – черная как ночь с огоньками мерцающих букв.
Так как я ничего лишнего не ста-

вил и сидеть бы мне под этим звездным небом до скончания веков – а ведь некоторые и сидят, но стало мне грустно и запустил я опять sysinstall таким методом : /stand/sysinstall и снова увидел инсталлятор. Выбрал родной сердцу Gnome-десктоп, да несколько прог хороших, включая эмуляторы dosbox (дабы вернуть к жизни забытую Кирандию) и zsnes (не зря же на дисках завалялось 5 Gb игр с SuperNintendo).
Через несколько минут вижу я – все установлено - пора запускать графику в этот старый безумный мир.
И написал я startx.
И увидел я, братцы, жуть озерную – графический менеджер который появился задолго до рождения товарища Ленина. Покрутил головой, сказал – бррр и скорее назад – с посиневшими пальцами вцепившимися в клавиатуру на клавишах Ctrl+Alt+Backspace.
Перевел дыхание и думаю – это что же такое получается!
Ладно, буду своими методами действовать.
Набрал я:
startx gnome-session
и стали грузится Иксы, а в них GNOME 2.10.
А если бы иксы не заработали я знал один старый трюк – xorgcfg.
И вот я в GNOME. Хорошо. Чем то и на Workbench с AMIGA и на MacOS похож – и свое очарование присутствует.
Только окно от терминала висит. Ну это поправимо – первым делом надо сделать так, чтобы при startx - GNOME грузился.

Запустил я текстовой редактор gedit и набрал в нем:
exec gnome-session
и сохранил, как файл с чудным именем ".xinitrc".
Вышел из GNOME и опять: startx.
Ну вот, братцы - теперь красота.
Только со звуком что то не так. Не пойму что. Ну нет его в общем.
А мой SB LIVE чтобы не знать – небывало такого!
И лег я спать – и приснился мне сон чудесный, в котором бог, восседая на стуле с надписью *NIX-ы и помахивая гигантской бородой, что падала на потертые сандалии поведал мне глубокую мысль.
Открыл я глаза братцы – и сразу за комп, в директорию /boot/kernel – а в ней все модули, которые к ядру прицепить можно – и мой родимый для SB лежит и молчит.
Набрал я тогда в терминале:
kldload snd_emu10k1.ko и вздрогнул от мощного саунда – это треш-метальная команда Megadeth ворвалась в мои неслабые колонки.
Осталось только с DVD-приводом разобраться. Были конечно разные решения, но я решил прибегнуть к старинным шаманским ритуалам в текстовом редакторе, да братцы, gedit. Набрал я:
mount /dev/acd0 и сохранил файл, как "m".
Осталось превратить его в исполнительный, да закинуть в папку доступную всем.
Так я, братцы, и сделал.
Набрал в терминале:
chmod +x m
и скопировал файл. А потом вытащил ссылку на него на панельку верхнюю, да симпатичную иконку приделал. Таким же способом я поступил и с xkill – жуткой командой убивающей все, к чему она прикоснется.
И подумал я братцы, что есть счастье на свете. Вот стоит у меня (да, интересная мысль) одна из лучших многозадачных (мультитаскинг) свободных операционных систем на свете. И в ней есть прекрасный компилятор gcc и отличный проигрыватель DVD и еще множество уникальных удобных и полезных программ. И что же мне еще надо, братцы?
И понял я, что единственное, что на самом деле мне еще нужно – это рассказать об этом чуде вам.









Интересное название. Кто-то может недоверчиво фыркнуть и бросить читать. Тем более в нашей стране, где в силу специфики рынка доступно любое программное обеспечение, даже коммерческое, по цене чуть выше стоимости носителя. Хочется Photoshop - нет проблем, 3DS Max – да пожалуйста. Целый класс пользователей ничего не делает на ПК, а рассматривает новые программы. Для галочки. Все видели, все знаем. Только не надо думать, что мы такие плохие, а вот на западе все «правильные». Там «интернет-



сфера» заменяет наши обычные лотки с пиратским софтом. Хочешь гигабайты свежего софта в месяц, того же Макса, Майю и Корела в придачу – плати за доступ к пиратским кладовым и качай. И в таких сетях тысячи подписчиков.

Но тема совсем в другом.

Вчера я весь день просидел за текстовым редактором Open Office 2.01 – OpenWriter под Linux (ASP 11). Он прекрасно справлялся с открытием документов в форматах MS Word 2003. Форматирование осталось без изменений, множество графиков и таблиц никуда не «уехали» и не исказились. Я был приятно поражен и в общем то не нашел, что бы там не хватало такого, что есть в проприетарном Ворде. А вот в самом MS Word не хватало конвертирования в pdf (для подобной фишки необходимо лишь приобрести Adobe Acrobat – цена в районе 500-1000 долларов). Собственно и разницы никакой я не почувствовал. А если разницы нет, то зачем вообще покупать MS Microsoft Word, а к нему в нагрузку MS Windows XP. А если я захочу рисовать, то мне надо будет еще приобрести Adobe Illustrator, а для обработки снимков и создания графики в моих играх – Photoshop (ха, каких то 18 000 рублей). Про компиляторы я промолчу, так как есть отличные свободнык компиляторы и под Windows. А для трехмерной графики купить 3DS Max (там каких то несколько тысяч долларов).

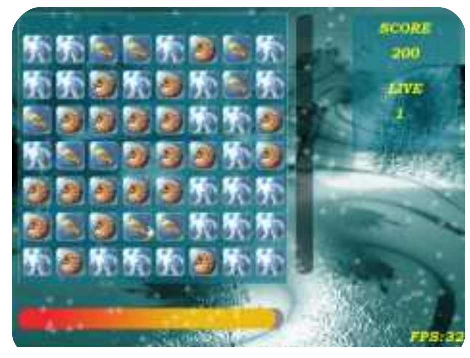
Если бы опыты над людьми были разрешены, я хотел бы провести эксперимент: посадить человека купившего свой первый компьютер под *Nix подобную систему и посмотреть поймет ли он зачем вообще приобретать несвободный софт для десктопа, когда мир тонет в океане свободного кода.

Вместо Adobe Illustrator есть великолепная программа Inkscape. Легкая в освоении, интуитивная и мощная. Не нужно ничего, кроме мышки, рисуем линии, они состоят из ключевых точек. Тянем за точки – формируем изображение. Рисуем объекты (квадраты, круги, спирали, звезды). Результат – изумительная векторная графика.

А каким красавцем стал GIMP!

Я знаю негативное мнение многих пользователей после Photoshop попробовавших данный продукт. Что же поделаешь, если в нашей стране Photoshop был впитан вместе с первым стаканом кефира и стал аляйсом для понятия «создание графики».

GIMP – это не Фотошоп. Даже не пытайтесь в нем делать все так, как вы это делаете в (ворованном?) Photoshop. GIMP совершенно иная программа и она имеет другие концепции – по своему логичные и понятные. Разработчики не копировали чужие наработки, они пытались сделать редактирование графики максимально удобным. К примеру: да-







бы залить каким либо цветом фон картинки в Adobe Photoshop:
1. Необходимо щелкнуть на квадрат установки цвета переднего плана и выбрать цвет.
2. Затем выбрать инструмент заливка.
3. Затем применить его на картинке.

В GIMP:
1. Щелкнуть на квадрат установки цвета переднего плана и выбрать цвет.
2. перетащить мышкой цвет на картинку.
Я думаю вы удивлены тем, насколько это проще в GIMP.
Все верно – прежде чем начинать работать в любой программе необходимо прочитать инструкцию. Ведь не садитесь же вы в кресло пилота ранее не сталкиваясь с управлением самолетом и возмущаясь, что летать неудобно, так как все время срабатывает катапульта.
Потратив немного времени на изучение GIMP вы поймете какая это чудесная штука.
А хотите создать крутую трехмерную графику, нереально купить систему типа 3DS MAX – и здесь вам помогут свободные программы.
Есть невероятно мощная программа Blender. Изначально коммерческий проект, но выкупленный сообществом за кругленькую сумму. И теперь у



нас (людей пользующихся свободным софтом) есть то, чем можно гордиться. Последняя версия 2.41 вплотную подошла к таким колоссам, как Maya! Инверсная кинематика, система потоковой динамики рендеринга жидкостей, система волосяных частиц, анимированные волосы и мех. Совершенно своя система управления и меню. Надо сказать, что автор этих строк потихоньку балуется созданием моделей в этой программе и весьма доволен результатом.



Я вовсе не призываю какие то организации безоговорочно пересесть на Linux, речь вообще о десктоп-пользователях.
Я уж не упоминаю о всевозможных музыкальных и видеопроигрывателях. Перфектный VLC полюбился мне еще на iMac тем, что отлично показывал (без торможений) фильмы в формате MPEG 4 на 350 Мегагерцовом G3 под MacOS X, в то время как другие проигрыватели тихо курили в клозете. И под Линукс он не подвел.
Относительно музыкальных проигрывателей – попытка перенести winamp под *nix-ы всегда вызывала у меня стойкую аллергию. Ну все равно что к запорожцу приделать колеса от ... Ну где ваша фантазия! И вот, наконец появились «свои» проигрыватели, вписавшиеся в пространство на твердую пятерку. Amarok, Jamboree и другие.
Свершилась целая революция, которую многие просто не заметили. Под Линукс (FreeBSD и компания) появились наконец ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ программы о которых хочется говорить, которыми хочется восхищаться, которые приятно использовать. И не просто появились, а переступили тот самый критический порог, когда сама ОС отступает на второй план, открывая дорогу программам к пользователю. Резюме: великолепных свободных программ стало МНОГО!
Кто то может сказать, что перечисленные программы в большинстве есть и под ОС Windows. Но тогда подумайте, зачем вам сама ОС Windows, если она лишь платная прослойка между вами и программами? Есть свободные ОС, которые по меньшей мере не хуже. А уж про многозадачность или снятие задач лучше промолчать, так как мы не строим свое счастье за счет охаивания коммерческих ОС. Пусть ими пользуются те, кто хочет без конца тратить деньги на «новый великолепный продукт», а я лучше схожу с семьей на интересный кинофильм, сделаю снимки новым цифровым фотоаппаратом, а потом вечером сидя перед экраном подправлю их в GIMP под приятную музыку играющую фоном в Jamboree. А с экрана мне будет улыбаться дружественная и свободная ОС имеющая самые свежие программы, которые были созданы только месяц назад, вчера, сейчас.

EMULATORS MACHINE
ЖУРНАЛ ФАНОВ ЭМУЛЯЦИИ

Ну что же плавание завершено. Морской китель повешен на вешалку и Безумный Проффесор давно уж спит в своей уютной кроватке. Ему снятся новые острова в мире эмуляции, клады, пираты и карты. Иногда он бормочет во сне загадочные слова: ром, браузер, бит.
Мы тоже прощаемся с вами уважаемые читатели. Так как вы все время были с нами в этом долгом путешествии растянувшемся на 70 страниц, переживали новые приключения, узнавали малоизвестные факты и несомненно устали так же, как и Проффесор. Пожелаем вам отличных снов и новых встреч с EMULATORS MACHINE 7.

НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ:

АВТОРЫ:

Dreamer-V ("Duke Nukem Must... Live!", "Сравнение VR-очков")

Klon ("Kunio Kun Story 2", "Phantasy Star", "Shadow Run", "Bishoujo Senshi Sailor Moon")

SV ("Amithlon - превращаем ПК в современную AMIGA")

Infinity (остальные материалы)

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:

Infinity

ВНИМАНИЕ!

Для создания журнал использовалось только свободное программное обеспечение:

Scribus 1.3.3 - верстка.

Inkscape 0.44 - создание векторной графики ("Сделано в Linux", "Эмокомпьютеры" и др).

Gimp 1.3.9 и 1.2.11 - обработка растровой графики, эффекты.

Blender 2.41a - создание трехмерной графики.

OpenOffice 2.03-2 - создание текстов, проверка орфографии.

Для обложки использовалось изображение из игры Soccer Kid от Krisalis (Commodore AMIGA).

АНОНС !

В следующем номере:

Новая рубрика «АНТОЛОГИЯ».

Рассказ о компьютере PC98.

УНИКАЛЬНАЯ ФОТО-ЭКСКУРСИЯ: Dreamer-V и Infinity на современных игровых автоматах в Энгельсе!

Эксклюзивный метод изготовления анаглифных очков дома!

Играем в стерео-игры!



Все предложения и пожелания отправляйте на адрес aforeve2001@mail.ru. Официальный сат журнала EMULATORS MACHINE - emu-machine.narod.ru.

ДО НОВЫХ ВСТРЕЧ В EMULATORS MACHINE 7 !


EMULATORS MACHINE